

「光と影」 ～波とりズムによる陶造形の展開～

池田 晶一

## もくじ

はじめに	4
・ 波とリズム 装飾～形～空間	5
・ 光と影	5
第1章 作品の変遷と造形の展開方法	6
1. 形の形成 『ユニット造形の展開』<1990～1999>	6
(1) ユニットの構成における造形思考	6
(2) 作品の大型化（柱状作品の中で）	7
(3) 壁面・床面への展開へ	9
(4) 作品とタイトル	10
(5) 作品と人との距離感・関係性に対する視点	11
(6) 形から表情への興味	11
(7) 『ユニット造形の展開』の基本形態 （発泡スチロールのニクロム線ヒートカッターによる形の展開）	13
・ ニクロム線ヒートカッター	13
・ ニクロム線ヒートカッターによる発泡スチロールの造形	14
◎ 『ユニット造形の展開』<1990～1999> 作品一覧	17
2. 表面の形成 『Surfaceシリーズ』<2000～2007>	21
(1) 波状レリーフの成形と展開	22
(2) 錆びた様な表面を作る	22
(3) 『Colorバージョン』 色が変わる作品の表面を作る	23
(4) 『Light & Shadeバージョン』 作品の表面に光と影を捉える	25
(5) 錯視について	26
(6) 「形」と「像」	28
(7) 「形」から「像」そして空間へ	29
◎ 『Surfaceシリーズ』<2000～2007> 作品一覧	31
3. 形と表面の融合 『Waveシリーズ』<2008～>	35
(1) 「波状の基本曲線の制作」	35
(2) 「ユニットタイトルの制作」	35
(3) 「ブロック状の形態の作成」 Wave（波状）による造形	40
(4) デジタルとアナログ	42
◎ 『Waveシリーズ』<2008～> 作品一覧	45
第2章 陶磁における制作（泥漿鑄込みによる制作）のプロセス	47
1. 鑄込み	47
(1) 石膏型の制作	47
(2) 泥漿の調整	47
(3) 石膏型の組み立て	48
(4) 泥漿鑄込み	49
(5) 排泥と乾燥	49
(6) 型から外す	50
2. 乾燥・素焼き・釉薬および化粧土の塗布・焼成	51
(1) 乾燥	51
(2) 素焼き	51
(3) 釉薬および化粧土の塗布	51
(4) 本焼成	52
(5) 作品の組み立てと仕上げ	53
3. 素材の変換	53
(1) 私と素材との距離	53
(2) 変換する素材に見る造形の特徴	54
(3) 素材と制作プロセスに見る私の立ち位置	55

第3章 空間と作品の関係に見る私の視点（空間に対する視点の構築）	56
1. 展覧会から	56
(1) 「アート・ビジョン VOL.3 池田晶一 ～SUN & MOON～」	56
・成羽町美術館と会場での作品配置	56
① 『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』	58
② 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』	59
③ 『陰と陽の祈りの場所』	60
④ 『境界の向こう側とこちら側』	60
⑤ 『ただよいの中に見えるもの』	60
⑥ 『上昇もしくは下降のはてに・・・』	60
・まとめ	64
(2) 「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」	66
・後楽園と作品を配置した場所について	67
① 「茂松庵」茶室内 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』	69
② 「茂松庵」庭 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』	69
③ 「流店」 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』	69
④ 「曲水」（水路） 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』	70
⑤ 「松林」 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』	71
・まとめ	72
2. 環境とアート（作品と環境の関係を模索する上での研究ノート）	74
(1) パブリック・アート	74
・鑑賞者と作品	74
・環境と作品	76
・まとめ	78
(2) 「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」から作品の意味の考察	79
・人とコミュニケーションを取る作品	79
・環境とコミュニケーションを取る作品	79
・風景を新たに作り出す作品（ランドマーク）	80
・風景の一部に入り込む作品	80
・体験参加型の作品	81
・まとめ	82
3. 空間に対する視点の構築	82
第4章 『Waveシリーズ』建築空間への提案	83
1. 作品を通して見る視野全体の印象	83
2. 相対的存在としての造形	84
3. 『Waveシリーズ』によるプラン	85
(1) 「壁の構成 Wall plan」	86
(2) 「柱の構成 Pillar plan」	90
(3) 「建物の構成 Building plan」	94
(4) 「場の構成 Place plan」	96
(5) 「景観の構成 Landscape plan」	100
・まとめ	102
おわりに	103
参考文献	104
著者経歴	106

## はじめに

私は陶磁を素材とした作品制作を行っている。作品を展開するフィールドは建築やパブリックスペース等の環境を想定しているが、それは単に建築装飾や造形物としての意味ではなく、作品と取り巻くものが場の中で響き合う事で、新たな印象を演出しようとするものである。

私の作品表現は建築等とのコラボレーションによる提案である。

私の目指すものを語ろうとする時、制作（作業）の中にある視点と、実現させる空間への視点の、大きく2つの見方が必要となる。現在私が思考する表現は、短期間で現在の考えに及んだ訳ではなく、私が金沢美術工芸大学 大学院 修士課程に在学の時から数えると、おおよそ20年近くの年月の中で確立して来たものである。本論では2つの視点から、私の目指しているものについて述べて行く。

本論では先ず、制作（作業）の視点から、作品形成について述べる。その後、作品と空間について幾つかの考察を行い、私の目指す表現について述べていく。

本論は4章から成り、各章については以下の流れで構成する。

「第1章 作品の変遷と造形の展開方法」では、私はこれまで『ユニット造形の展開』・『Surfaceシリーズ』・『Waveシリーズ』と3つのシリーズで制作してきたが、それぞれのシリーズに見る造形の展開方法「形の形成」・「表面の形成」・「形と表面の融合」についてその変遷を述べていく。

「第2章 陶磁における制作のプロセス」では、陶磁として作品を存在させる為のプロセスを解説し、その陶磁の作品制作過程から生じる造形思考について述べる。

「第3章 空間と作品の関係に見る私の視点」では、私が現在意図する作品と空間の考えについて、それに至る作品を実際の展覧会等の事例で見て行く。また、街に展開されるパブリックアート等から鑑賞者との関係を整理し、そこから私が現在意図するものについて述べる。

「第4章 『Waveシリーズ』建築空間への提案」では、私が取り組んでいる『Waveシリーズ』の作品について述べていくが、C.G.と実作品を用いてプランそのものについて述べる。この中では、現在私が意図する「作品によって構成する空間（視野全体の印象）」について述べた後、私の提案をまとめたいと思う。

ここで、この論文のタイトルである「波とリズム」・「光と影」について述べた上で、本論へ移りたい。

## ・ 波とリズム 装飾～形～空間

「波」と「リズム」は、私の作品を構成する基本的な要素である。

川や湖沼、海などの自然な波の表面は、きわめて複雑で多様なリズムや働きを見せる。

波状の形態は、現在でも様々な文様にデザイン化されて活用されているが、私は、その表面の文様を人為的に立体化する方法で、意識的に単調な繰り返しの反復構造を意図している。光や風の流れるようなリズムの表出空間を陶造形によって演出するのだ。

波は作品の表面上に展開され、無限に広がる空間へとイメージさせる。また、波によって得られた形は、それが配置された空間の中でも波を形成し、風や光の流れるイメージを作り出す。

作品を設置する空間を人が体験する時、その波によって空気や光が軽やかなリズムの中で流れる印象を与えられないだろうか。私はそのような想いで自身の作品に向き合う。



## ・ 光と影

光と影はものの形の上に陰翳をもたらす。その陰翳によって人は形の情報を視覚的に得る事が出来る。

私は自身の作品において、作品の表面上に現れる陰翳は、作品を越えて周辺空間への印象を作り出す重要な存在であると考えている。一見単調な形の中に陰翳を生じさせると、それによって視野に新たな印象を与えられる。私の表現は、それらの陰翳によって独創的な空間の印象を作り出す事である。

## 第1章 作品の変遷と造形の展開方法

私は、金沢美術工芸大学 大学院 修士課程 入学<1990年>以来現在まで、約20年間近く創作活動を続けて来た。私はこの経過の中で自身の作品を3つのグループ『ユニット造形の展開』・『Surfaceシリーズ』・『Waveシリーズ』に分けて捉えている。3つのグループと言ってもそれは全く別々のものではなく、それまでの制作のテーマに新しいニュアンスが加わる、もしくは新たな領域にシフトしたもので、現在の制作の基本ベースとして継承されている。

ある期間そのシリーズに対峙して制作すると、制作の中で様々な問題点や課題が浮かび上がる。それらに対して一つ一つ向き合い次の作品へと取り組んで来たが、ここではそれぞれのシリーズから「形の形成」・「表面の形成」・「形と表面の融合」と、形の成り立ちを中心に述べる。

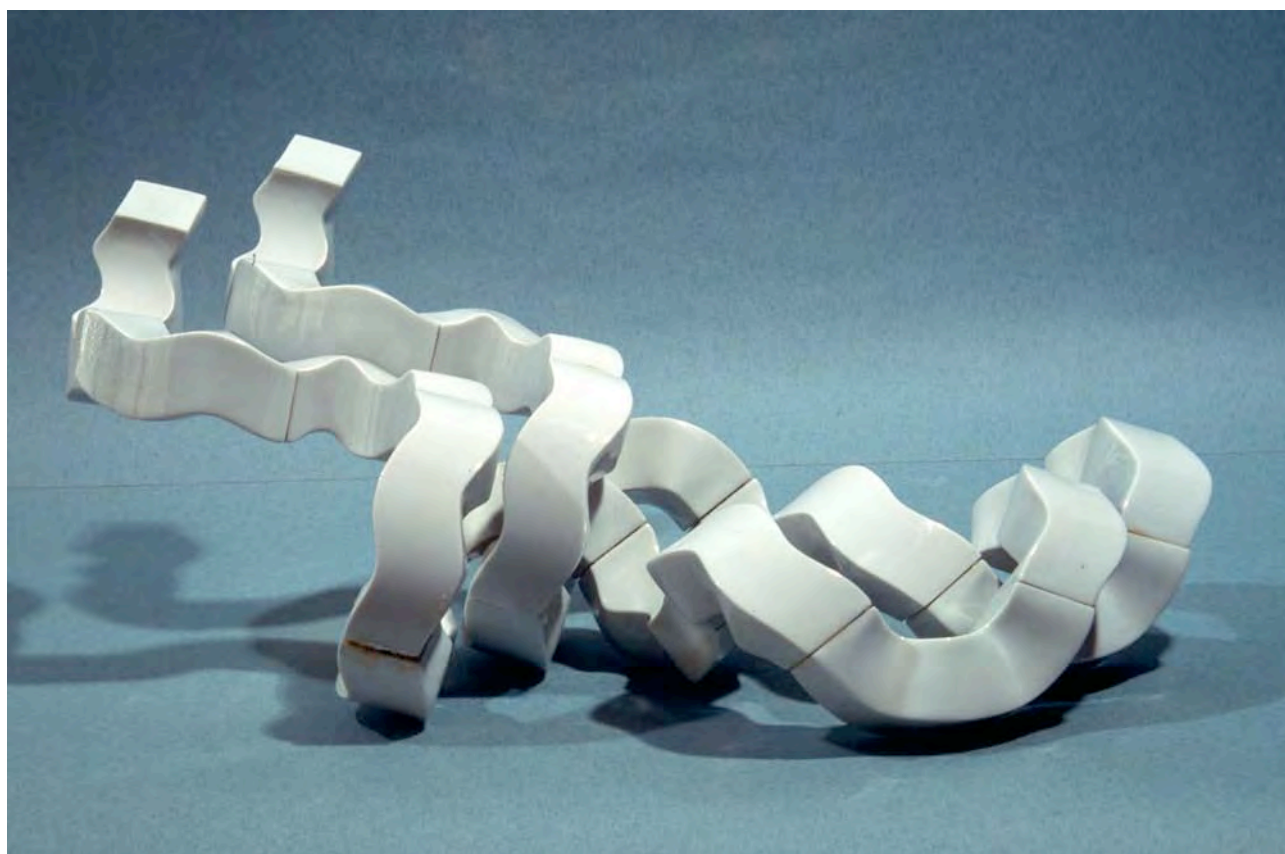
### 1. 形の形成 『ユニット造形の展開』<1990~1999>

『ユニット造形の展開』は、私の現在の作品に繋がる最初のシリーズで、20年近く前の私が大学院修士課程に所属していた頃からの作品である。作品の展開についてはその制作の中で、形そのものの構築から作品の大型化、また作品を展開する空間的フィールド、作品とそれを取り巻くものとの関係等、幾つかの視点で取り組んできた。それぞれについて、制作の時間軸に沿って述べていく。

#### (1) ユニットの構成における造形思考

先ず、ユニットとは基本になる単位という意味であるが、『ユニット造形の展開』はユニットと成る形体を制作し、それを繰り返し構成するによって得られる造形の多様性を模索したものであった。

この展開方法は、同じユニットを用いても、その配列を変化させる事により、得られる作品の全体のフォルムは異なったものとなる。その出来上がる形の多様性を造形の中で探求したものであった。



[写真1-1] 『Cloud』  
制作年：1990



[写真1-2] 『無題』 制作年：1990



[写真1-3] 『無題』 制作年：1990

私は、この作品の背景にある思考として、世の中の構成や配列による社会や物事の成り立ちを、作品と重ね合わせる事が出来ないかと考えていた。例えば、人間の身体を考える。人間の身体は多くの細胞から成り立っている。細胞一つ一つを細かく見れば、それぞれは似たような形の集合体に過ぎない。しかしそれぞれがある設計図(DNA)を基に配列され構築されると、構成されたものは骨や筋肉、内臓等、それぞれ固有の機能と役割を与えられる。また全体として様々な部位が構成され、人の形や生命を構成するに至るのである。

別の視点で人の集団を考える。人間の容姿はそれぞれに個性があり、大きい人、小さい人と様々であるが、人類という枠組みで見た時、それはおおよそ似た様な形と大きさに集約され、クジラのような、蟻のような形や大きさの人は存在しない。その様な意味で人を一つのユニットとして考えた時、それが集団となり構成されると、様々な意味や様相を持つ。例えば、日本国内でも地域の集団によって、習慣や価値観、言語も変化する。郷土意識によって形成される特性は、個人だけを見ても見えてこないが、ある一定の人数を超えた集団で存在すると機能する何かが見えてくる。もう少し規模を小さくして会社という組織を見ると、その会社の中でどのように人が配置配列され意味付けされるかによって、会社の目的やカラーが出来上がり、それは例えば同じ様な製品を作るメーカーであっても、そこに宿る文化や方法、作られる製品にまでそれぞれの特性が現れてくる。

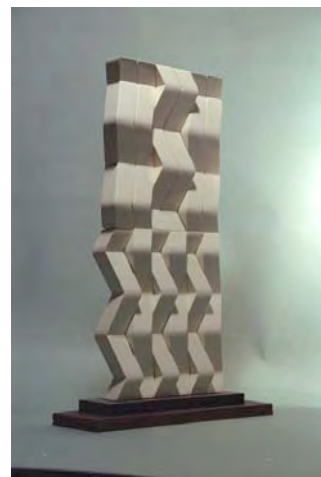
小さな単位では、家族、町内、学校、会社。大きな単位になれば、市や県、もっと言えば国によってそのアイデンティティーは多様なものとなる。

私は自身の作品の中にこの配列・構成によって変化する多様性を実現しようとしていたのだ。[写真1-2・3]にある作品は、一つの同じ形態の繰り返しにより成り立っているが、固有の配列によって異なったフォルムが与えられている。

また、配列や構成を同じ様にしても、基になるユニットが変われば異なった全体像を得られるのは言うまでもない。

## (2) 作品の大型化（柱状作品の中で）

作品 [写真1-4・5] は、作品の大型化に向けて制作したミニチュールである。私は『ユニット造形の展開』の中で、当初より建築に関わる作品を模索していた。ギリシャ神殿やローマの遺跡に見られる柱や装飾等、私の興味はスケールの大きいものへの憧れがあった。[写真1-1～3]は、作品が作り出す形に関して、様々な角度に変化する多様性を考えていたが、作品を大型化する際に一つの問題が浮かび上がって来た。

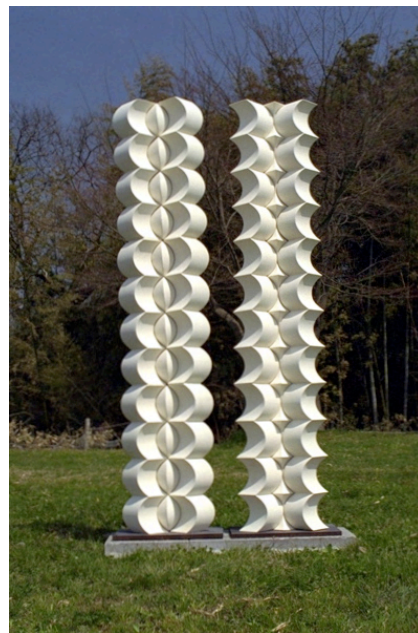
[写真1-4] 『無題』  
制作年：1990[写真1-5] 『無題』  
制作年：1990



【写真1-6】『WHITE WALL』  
制作年：1990



【写真1-7】『DYNAMISM』  
制作年：1990



【写真1-8】『INSIDE-OUTSIDE』  
制作年：1990

作品のユニットが四方八方へ繋がって延びることで、ユニットのジョイント部分の強度と作品の重量が問題になったのである。それは小さな作品では特に問題とならないが、陶磁という素材を用いる限り常に関わってくる問題である。

その当時、解決策として考えた事は、ユニットを縦に積み上げ、上に伸びる形状を作る事である。ジョイント部分は接着剤（エポキシ系接着剤）で固定する。ユニット自体の強度も、ジョイント部分の接合も、この方法であれば、作品を大型化する事も十分可能である。[写真1-6・7・8]は、大型化した作品である。大きさはおよそ170cm～180cmで、私一人で持ち運び出来る重量である。

また、大型化に伴い素材について検討すべき事があった。

陶磁は、土を素材として成形する為に、乾燥と焼成による収縮と歪みは避けられない。[写真1-1～3]の作品は磁器製であるが、土で成形した時から焼成を終えて窯から出て来るまでに、約2割前後収縮する。又、寸法が縮むだけではなく同時に作品自身の重さで歪みも生じる。乾燥時には、土に含まれる水分の抜け方で変形が生じる。焼成時には磁土がガラス化し、収縮すると共に軟化するのだ。

[写真1-4]以下の作品では、作品はその形状の中にネガとポジの形を持っている。これは私の作品の特徴でもあるが、ユニットが重なり合って噛み合う形で全体を構成する。その為、各々のユニットを組み合わせる際に歪みが大きくなると、それぞれがうまく噛み合わなくなる。これは、作品の見た目に大きな問題となる。

私は、この収縮と歪みの問題に対して土を変えることを試みた。

[写真1-4]以降の作品は、半磁土を用いた作品である。半磁土とは、磁土と陶土の間に位置する素材であるが、焼成後の特徴は肌理の細かい白い陶土の様であるといえる。磁土は焼成時に全体がガラス化する為に透光性を持ち、また水に浸けても水を吸い込まない。一方陶土は、焼成しても透光性はなく、素地の間に隙間があり吸水性がある。半磁土は白さにおいて非常に際立っているが、その性質は透光性がなく吸水性があり陶土の部類である。私が必要としたのは、半磁土の白さと収縮率の小ささである。半磁土の乾燥・焼成における収縮は約1割で、磁土のその半分程度である。それ故、歪みは最小限に抑えられ、ユニットの形状も安定して得られる。

[写真1-4]以下の作品におけるユニットの基本形態について述べる。これはその後の私の作品の造形にも思考にも重要な意味を成す。それは、先程少し触れた、ユニットの形が持つネガとポジの関係（＝噛み合う形）である。写真にある作品はそれぞれ一つのユニットによって成り立っているが、隣同士の形が凹凸によって重なり合う様に作られている。ネガとポジ・凹凸は、その後の私の造形的な意味や、その構成の考え方の基本になったことでもある。言葉で言い換えれば、プラス(+)とマイナス(-)、内側と外側、陰と



陽、男と女等様々な対比として捉えることが出来る。その当時は一つずつ言葉と形を合わせていたが、現在は、万物の成り立ちをこの中に見ることが出来ないかと考えている。

### (3) 壁面・床面への展開へ

柱状の大型化した作品の後、私の興味は壁面へと移った。これは、私が大学院修士課程修了後に陶壁（建築物の壁面に陶磁を素材とした装飾）を制作する会社に勤務していたが、そのことも壁面への興味に繋がったかもしれない。

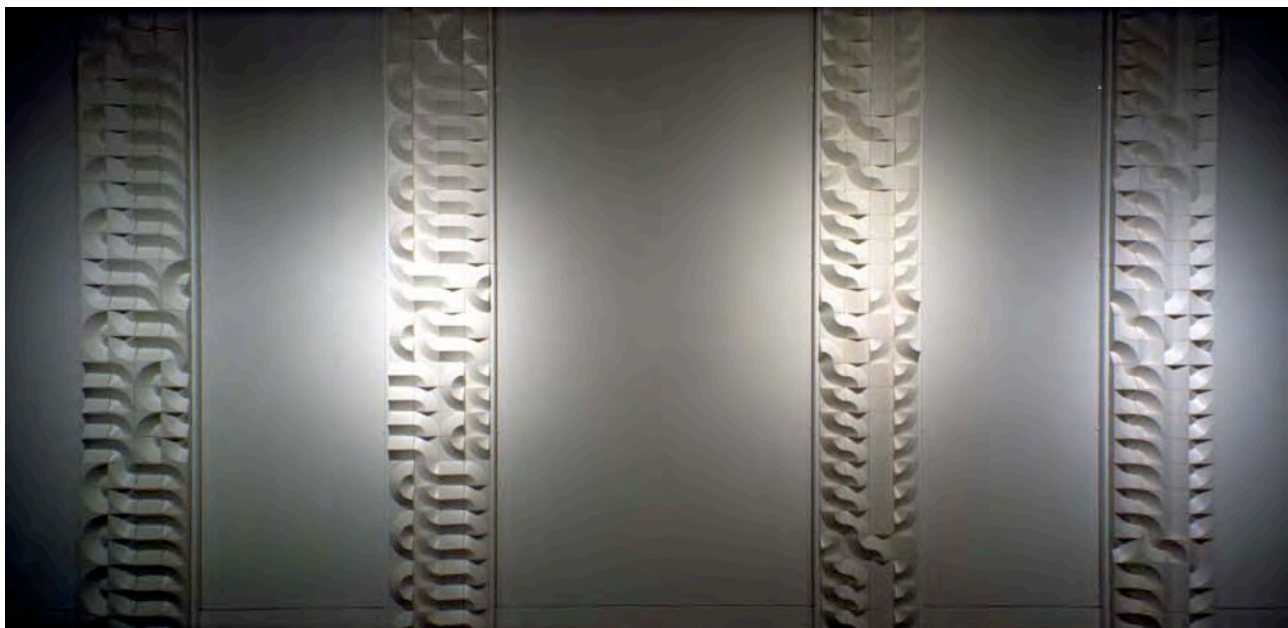
〔写真1-9〕は、壁面をフィールドに制作した作品であるが、この作品は、4つの構成で成り立っている。右から1つ目と2つ目、3つ目と4つ目はそれぞれがネガとポジの関係で構成されている。

これまで柱状で展開していた噛み合う形を、隣同士ではなく表面の凹凸として表したもので、それまでに得たネガとポジの造形的要素を正面に出て来る形として現したものである。

先の柱状の作品は、それ自身で自立する構造が必要であるが、壁面作品は建造物の構造部分である壁に設置することで、比較的容易に広く大きな作品を展開することが出来る。また、タイル状のユニットを基本的な形にする事で、建築に存在する壁面（場合によっては天井等）全体を被う様な構想も可能である。

作品について解説を加えると、この作品はこの当時行った個展（ギャラリーマロニエ・京都）の展示スペースの壁の大きさから制作したもので、作品を設置する場を作品の構想段階から意識したものであった。

次に、床面への展開〔写真1-10~12〕について述べる。床面へのアプローチは、柱、壁と作品を展開する過程で自然に目が向く様になった。



〔写真1-9〕『NEGATIVE-POSITIVE』 制作年：1993



〔写真1-10〕『DNA OF THE EARTH』  
制作年：1994



〔写真1-11〕『BONE DNA』  
制作年：1995



〔写真1-12〕『内包する厳しさと拒絶する優しさ』制作年：1998

今振り返って、床に対して私が何か感じていたことを述べるならば、それは地面（＝大地）という認識があるかもしれない。床面と言うと建物の床のイメージであるが、地面は地球そのものであり、大地というスケールのある広がりを持つ。当初は造形的なイメージのみで作品を考えていたが、この地面という開放的な感覚を得た後、公園等のパブリックスペース等で人と関わるということが、後の私の作品の中に意識される様になる。

#### (4) 作品とタイトル

私は作品の形状だけでなく、1998年頃から作品の中に精神的な意味を模索し、タイトルについてそこに現れる意味を考える様になった。

[写真1-12・13] のタイトルをそれぞれ、『内包する厳しさと拒絶する優しさ』、『SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』とした。これは先に、作品の形におけるネガとポジついて述べたが、この頃私は、精神的な観点からの意味を強く求め始めたのである。言葉として作品に添える事が出来るタイトルで、その精神性を示せないか。形はイコール（＝）言葉ではないが、形と言葉を呼応させる事で、見る者に対してより印象を強く抱かせないだろうか。私の想いはそんな所にあった様に思う。

タイトルについて少し詳しく述べたい。『内包する厳しさと拒絶する優しさ』を例にすると、この言葉には私なりの対比の関係の作り方がある。本来「内包」「拒絶」、「厳しさ」「優しさ」という言葉を素直に並べると、「内包する優しさと拒絶する厳しさ」とすることが自然ではないだろうか。この時の私はあえてその言葉を入れ替えることを考えた。「内包する厳しさ」「拒絶する優しさ」がそれである。それぞれの言葉を入れ替えても、別のニュアンスを持って言葉が伝えてくるものがある。しかしそれは、どちらも本質的には同じ意味を持つ様に私は感じた。

例えば「愛」と「憎」という言葉がある。正と負の様な関係に見えるが、実は「憎」の根底には「愛」があるのだ。愛故の憎しみであって、純粋に憎しみのみで憎しみが存在することはない。また、タイトルにある「内



[写真1-13] 『SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』 制作年：1998

包」と「拒絶」に関しても、溺愛する優しさもあれば、可愛い子には旅をさせろといった言葉にもある様に、放り出す厳しさの向こう側に本当の愛情を感じさせる言い回しもある。

最初は言葉遊びの中の面白さに興じていたが、作品の持つ凹凸の関係とこの言葉のネガとポジの関係を、私が継続的に思案する中で、自身の造形と言葉における精神性が練り上げられていった様に感じる。目に見える作品の形や姿だけでなく、私が作品やその展示を通して感じられる何ものかを表現したいと考え始めたことにも繋がる。そのことを意識し始めてしまうと、その後の制作はむしろその方向に向き、現在もその延長線上に自身があることを改めて感じる。

ここで形に戻って作品を見たい。[写真1-10~13]を見ると、それまでの単純な凹凸によるネガとポジの関係ではなくなっている事が見えてくる。言葉を思考し始めて後、形が単なる凹凸ではなく、対比するものへとシフトしている。言葉が私の形のニュアンスを変容させた様だ。

## (5) 作品と人との距離感・関係性に対する視点

「SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～」[写真1-13]は、私がパブリックスペースに対する意識を強く持っていた頃の作品である。それには別の背景があるが、当時私は作品制作と平行して、ストリートファニチュアに興味を持ち、環境デザイン（ストリートファニチュア）やパブリックアートについて研究調査を行っていた。それに連動して作品に関しても、作品を設置する場を意識したものとなり、同時に人が使用するという事も視野に入れ制作し始めた。単に鑑賞する作品から、人との距離感や造形物の存在としての意味を新たに作品に求め始めていた頃である。人と積極的に関わることを意識している為、作品のサイズや形は人や人の動きに沿ったものへと移行していく。現在私が考えている作品と人との距離感や関係性の意識は、正にこの頃から芽生え始めたといえるだろう。

作品との距離感と関係性について、一般的に陶磁における造形作品とは、鑑賞する事を目的として制作される。それとは別に、本来生活の中で使用する食器やその他雑器は道具として意味付けられ、私たちの生活の成り立ちを支えているが、私がそれまでフィールドとして作品を生み出してきた背景では、作品はオブジェやインスタレーションという言葉で語られ、現代アートとしての位置付けを意図したものであった様に感じる。

しかし、私は作品を大型化し、建築空間等の中で広く展開すること、そこに居る人の目線を意識し始めた。見るだけの作品に対する価値を私はその中に見出せなくなっていたのかもしれない。私は、[写真1-13・15]の作品で建築空間に沿う、もしくは作品が建築空間もたらす意味を強く意識していた。また先に述べた様に、この作品[写真1-13]は人が座る事をイメージした大きさであり、鑑賞するという行為から、それを使用するという機能を見る者に対して投げ掛けたものだった。

作品が人に与える影響は色々あるが、私がこれらの作品で考え始めた事は、「鑑賞する作品から使用する作品」、「空間の中に置く作品から、作品を設置する空間を変容する作品」という事である。私はこの頃、このようにはっきりした方向性を言葉として持ち得ていなかったが、作品と人の距離感への興味が新たに生まれ、また人と作品との関係を新たに思考し始めた。

この作品[写真1-13]は、第3章で述べる「アート・ビジョンVOL.3 池田晶一」（1998年7月23日～8月30日 企画 成羽町美術館）の為に制作した作品であるが、この時展示した他の作品も含め空間と作品の関係については、改めて後の章で詳しく述べる。

## (6) 形から表情への興味

『内包する厳しさと拒絶する優しさ』[写真1-12]・『SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』[写真1-13・14]に関して、次の『Surfaceシリーズ』の作品群に繋がることについて述べる。

この頃、私は「私自身の作品がどのように鑑賞者に見えるのか」ということに興味を持ち始め、その興味に対して、作品に色や表情を施すことを試みた。先の「(4) 作品とタイトル」で精神的な意味の模索について述べたが、作品の目に映る表情からも精神性を現す事を模索し始めた。それまでは、真っ白なマットの

釉薬を施し、形態の見え方は極めてシンプルで、形そのものが作品の主題であったと言える。

『内包する厳しさと拒絶する優しさ』では、窯の中で釉薬が溶けると釉薬の上に虹色の微妙な色の変化が現れるラスター釉を用いた。加えて、それに白い釉薬を施し、例えば紅茶の中にクリームが漂う様に出来る表情と、部分部分で微妙に色が異なる作品の表面を作り出した。私は釉薬により微妙な色の変化を作る事で、形だけではない何かを現す事が出来ないかと考えたのだ。

又、作品の表面に対して、近くに寄って表面を見入ることで奥行きのある世界を現すことを意図した。

『SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』についても同様の理由で色を施したが、この作品は、釉薬ではなく塗装を用いた。用いた塗料は、外装用の石目模様がエンボス状に現れ、厚みが得られるものである。表情あるエンボス状の表面は、それまで私の作品に無かった素材としての奥行きを与えてくれる様になったと感じた。

『ユニット造形の展開』の最後に、『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』[写真1-16・17]について述べる。この作品は、ガラスを用いて制作したもので、12個1組の作品である。この作品の表面は次の『Surfaceシリーズ』の作品に繋がるもので、私の作品の転換期に位置するものである。

その表情については、『ユニット造形の展開』で探求しているものからは変容し、むしろ『Surfaceシリーズ』のものであるが、締め括りとしてここで述べておきたい。

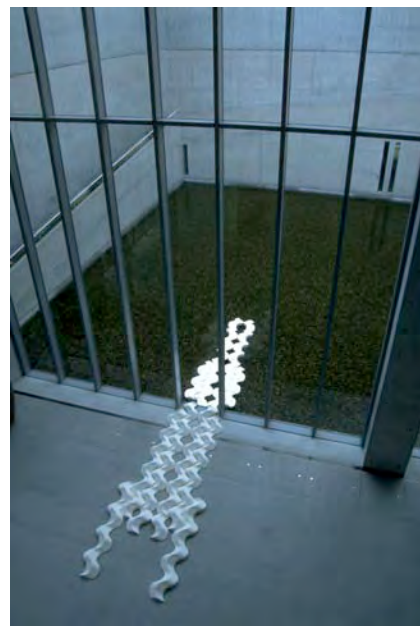
『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』は、ガラスの技法でキャストイング（鋳込み）という方法を用いた。基本的には陶磁の作品制作と同様に石膏で原形を作るが、型は耐火石膏で制作し、その型からガラスの塊を得る。型の内側にブロック状のガラスを必要量乗せ、電気炉で耐火石膏の型ごとガラスを加熱する。すると、溶けたガラスは耐火石膏の作品の形をした空間の中に溶込んで形を得る事が出来る。作業の手順に沿えば、ガラスが溶けた後、炉の中で徐冷（ゆっくり冷却）し、炉から取り出す。型を割ってガラスの作品を取り出し、作品の表面に着色と質感を与えて仕上げる。

私は仕上げの中で、作品の表面を遺跡から掘り出し、風化した様な表面を得たいと考えた。それを成す為に、ラッカー塗料と白い粉状の酸化アルミナ（陶磁の原料にも使用する酸化アルミニウム）を用いて着色を行った。私はこの作品の風化した様な表面に、時間を感じたいと考えていた。作品の持つ形だけではなく、じっと眺めていて色々なものをそこから感じられる様な、複層的な情報のある表面を模索していた。

陶磁における作品でそれを実現したのは、次の『Surfaceシリーズ』の展開の中での事である。それについては、「第1章 2. 表面の形成『Surfaceシリーズ』」の中で述べる。



[写真1-14]  
『SUN & MOON ～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』 制作年：1998



[写真1-15] 『境界の向こう側とこちら側』  
制作年：1998



[写真1-16] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』  
素材：ガラス 制作年：1998



[写真1-17]  
『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』の作品の一つ

## (7) 『ユニット造形の展開』の形 (発泡スチロールのニクロム線ヒートカッターによる形の展開)

私の制作の方法は、主に発泡スチロールをニクロム線ヒートカッターによって形を切り出すことから始まる。そこで得た形から石膏原形を制作し、泥漿（でいしょう）による鋳込み用石膏型の制作、鋳込み成形、加飾（化粧掛け、施釉）、焼成とプロセスが進む。

私の造形は、発泡スチロールのニクロム線ヒートカッターによる切り出しの中に基本がある。その方法は、幾何学的な線で作成した厚紙を型紙として制作し、その型紙を発泡スチロールに貼付け、複数の面からニクロム線ヒートカッターで切断する。一つの塊を形として得る場合もあるが、薄い形をスライスし、再構成することで形を得る方法もある。この方法によって得られる造形の特徴は、ネガとポジの形が同時に出来上がることだ。ユニットの形もネガとポジの重なり合う性質を持っている。

私の作品の制作方法は、シリーズによって変化する部分はあるが、概ね同様の過程を踏んで進めている。発泡スチロールで形を作る基本的な手順を述べていく。

## ・ニクロム線ヒートカッター

まず、発泡スチロールをカットする為の道具、ニクロム線ヒートカッターについて述べる。

ニクロム線ヒートカッター [写真1-18] は、ニクロム線に電流を通し、ニクロム線の発する熱で発泡スチロールやスタイロホーム（樹脂製の発泡材）を溶かし切断（溶断）する道具である。

私は自作のニクロム線ヒートカッターを使用する。ニクロム線ヒートカッターは [図1-1] の様に制作する。

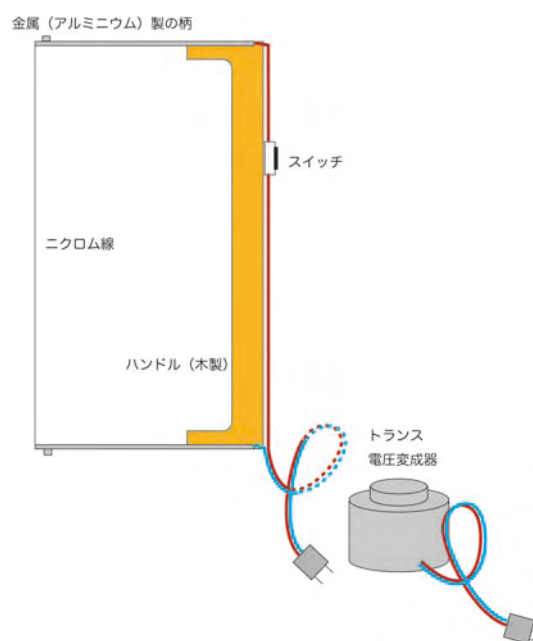
ニクロム線は、金属（アルミニウム）の柄の部分に、たるみが出ない様に強く固定する。また、金属の柄の部分にバネの様なしなりを作ることで、ニクロム線が熱により延びても、ピンと張った状態を維持することが出来る。

使用する電圧はコンセントから直接では大き過ぎる為、トランス（電圧変成器）で調節する。トランスは、簡易なもので電灯の調光器を代用しても行える。ただし、ニクロム線の太さや長さによっては、機器の容量を超えてしまうことがあるので注意が必要である。

私は、ニクロム線は0.2mmの太さのものを使用する。様々な太さのものが市販されているが、太いものは切りしろ（発泡材の溶ける幅）が大きくなり、形の精密さに欠ける。細すぎると、ニクロム線が切れやすく作業の不便さがある。私は作業性と形の精密さを考え0.2mmを使用する。



[写真1-18] ニクロム線ヒートカッター



[図1-1] ニクロム線ヒートカッター

・ニクロム線ヒートカッターによる発泡スチロールの造形

実際の形を切り出す作業を、工程順に解説する。必要となるものは、発泡スチロール・型紙・ニクロム線ヒートカッター・トランス（電圧変成器）である。

①型紙の制作

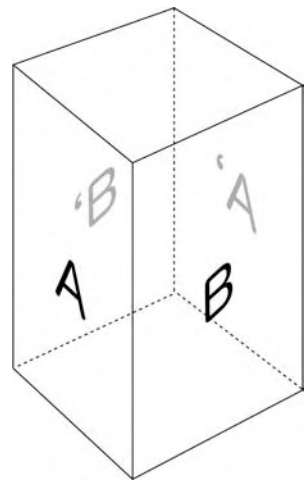
最初、発泡スチロールを切断する為の型紙を作ることから始める。パソコン等で、求める形の線を描き、厚紙をその線に沿って切る。〔①〕の写真は出来上がった型紙。

②発泡スチロール

求める形の大きさに合わせて発泡スチロールを切り出す。この時、後で形を切り出した外側が、石膏を流し込む為の型になる事を考慮に入れ、厚みのある程度与える。

③型紙を発泡スチロールに貼付ける

発泡スチロールの切断基準面〔図1-2〕にある、A-A'に型紙を両面テープで貼付ける。



④ニクロム線ヒートカッターによる切断

A-A'を基準に切断する。切断はニクロム線ヒートカッターに電流を加え、型紙に沿わせて切断する。

⑤カットされたもの

切断された発泡スチロール。A-A'の面を基準に切断されたもの。

⑥別の面に型紙を貼り切断する

③～⑤で切断した面とは異なるB-B'の面に型紙を貼り、新たに切断する。この時、既に切断された発泡スチロールを元の形に紙テープ等で分解しない様に固定する。

〔図1-2〕 発泡スチロールの切断基準面

①型紙の制作	②発泡スチロール	③型紙を発泡スチロールに貼付ける
④ニクロム線ヒートカッターによる切断	⑤切断されたもの	⑥別の面に型紙を貼り切断する

〔表1-1 その1〕 発泡スチロールによる原形の制作

		
⑦切断された発泡スチロール	⑧出来上がった形と外側の発泡スチロール	⑨石膏の流し込み
		
⑩型から取り出し	⑪出来上がった石膏の原形	⑫石膏原形と切り出した発泡スチロール

[表1-1 その2] 発泡スチロールによる原形の制作

⑦切断された発泡スチロール

A-A、B-Bの2つの面からカットされた発泡スチロール。

⑧出来上がった形と外側の発泡スチロール

写真右側は、切断によって得られた形。左側は、切り出して残った外側を組み立て、テープで固定したもの。次の石膏を流し込む時の型になる。

⑨石膏の流し込み

⑧の切り出して残った外側の発泡スチロールを組み立て、テープ等で固定した上で石膏を流し込む。流し込む石膏は型の中で強い圧力を持つ為、型が広がって分解しない様に強く固定する。

⑩型から取り出し

石膏硬化後、発泡スチロールの型から外す。

⑪出来上がった石膏の原形

発泡スチロールの型と、石膏で出来た原形。

⑫石膏原形と切り出した発泡スチロール

石膏原形（右側）と切り出した発泡スチロール（左側）を並べた所。

以上の手順により、ユニットとなる形（石膏原形）を得る。

この様に形を作っていくと、ネガとポジの形を一つの形の中に内包する形を得る事が出来る。[写真1-19・20]は、得られた形を重ねて並べたものである。2つの写真は、それぞれ画面の左側のユニットの

角度を変えて構成したものである。配列により全体の形状の中に凹凸の重なりや、隙間の空間が現れる。これらの要素が、作品構成の基本となる。

この形を得る方法は『ユニット造形の展開』だけではなく、この後に繋がる『Surfaceシリーズ』・『Waveシリーズ』においても踏襲される。それぞれに新たな造形思考が加わり展開していくが、それは個々のシリーズの中で述べる。



[写真1-19]  
石膏原形と切り出した発泡スチロール



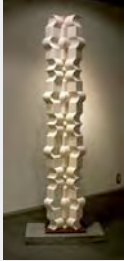


















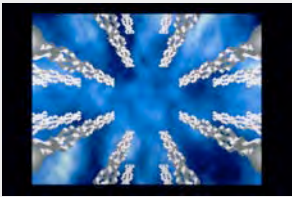


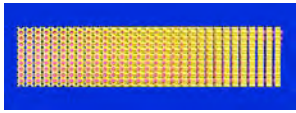

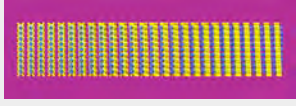
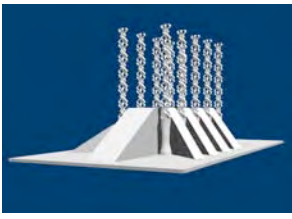
[写真1-20]  
石膏原形と切り出した発泡スチロール


















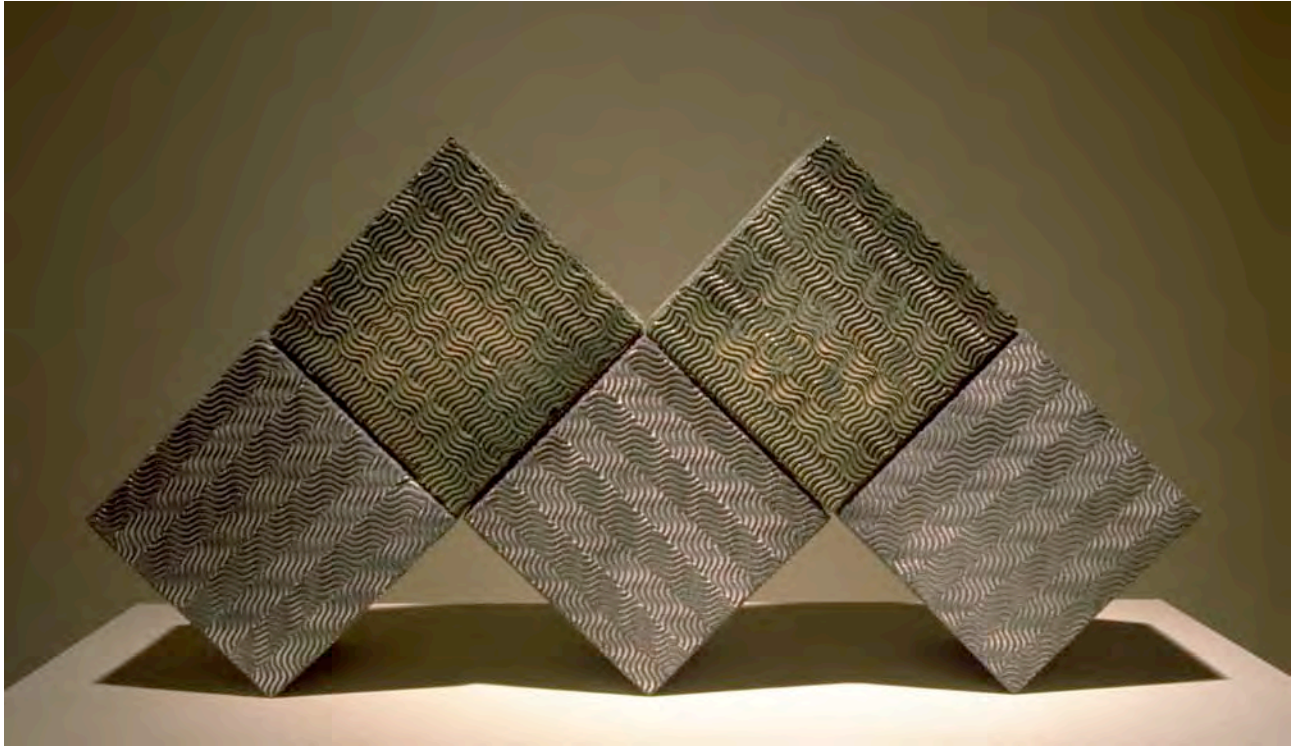
『ユニット造形の展開』 <1990~1999> 作品一覧

	<p>(1) 『CLOUD』 制作年：1990 サイズ：w:400×d:180×h:230mm 素材：磁器</p>		<p>(8) 『no title』 制作年：1990 素材：磁器</p>
	<p>(2) 『no title』 制作年：1990 サイズ：w:430×d:300×h:180mm 素材：磁器</p>		<p>(9) 『no title』 制作年：1990 素材：磁器</p>
	<p>(3) 『no title』 制作年：1990 サイズ：w:540×d:340×h:230mm 素材：磁器</p>		<p>(10) 『no title』 制作年：1991 素材：磁器</p>
	<p>(4) 『no title』 制作年：1990 サイズ：w:370×d:260×h:180mm 素材：磁器</p>		<p>(11) 『INSIDE-OUTSIDE』 制作年：1991 サイズ：w:900×d:300×h:1715mm 素材：半磁器</p>
	<p>(5) 『no title』 制作年：1990 サイズ：w:380×d:280×h:150mm 素材：磁器</p>		<p>(12) 『WHITE WALL』 制作年：1991 素材：半磁器</p>
	<p>(6) 『no title』 制作年：1990 サイズ：w:400×d:180×h:230mm 素材：磁器</p>		<p>(13) 『CONNECTION』 制作年：1991 サイズ：w:900×d:300×h:1800mm 素材：半磁器</p>
	<p>(7) 『no title』 制作年：1990 素材：磁器</p>		<p>(14) 『DYNAMISM』 制作年：1991 サイズ：w:900×d:300×h:1800mm 素材：半磁器</p>

	<p>(15) 『no title』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(22) 『APPIARANCE I・II』 制作年：1992 素材：半磁器</p>
	<p>(16) 『Front side-Reverse side』 制作年：1992 素材：半磁器</p>		<p>(23) 『PILE』 制作年：1992 素材：半磁器</p>
	<p>(17) 『RELATION 120°-45°』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(24) 『PILE』 制作年：1992 素材：半磁器</p>
	<p>(18) 『RELATION 45°』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(25) 『INSIDE-OUTSAIDE』 制作年：1993 素材：磁器</p>
	<p>(19) 『no title』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(26) 『NEGATIVE-POSITIVE I・II・III・IV』 制作年：1993 サイズ：各w:400×h:3000mm 素材：半磁器</p>
	<p>(20) 『Front side-Reverse side』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(27) 『DNA OF THE EARTH』 制作年：1994 素材：半磁器</p>
	<p>(21) 『no title』 制作年：1991 素材：半磁器</p>		<p>(28) 『DNA X』 制作年：1994 素材：半磁器</p>

	<p>(29) 『岡山県立大学 講堂 陶壁 CERAMIC TAPESTRY OPU』 制作年：1994 素材：陶、磁器、ボンチャイナ、 アルミ棒</p>		<p>(36) 『神照運動公園陶壁』 (滋賀県長浜市) 制作年：1995</p>
	<p>(30) 『BONE DNA』 制作年：1995 サイズ：w:1620×d:7620×h: 405mm 素材：半磁器</p>		<p>(37) 『NEGAPOT-POSIPOT』 制作年：1995 サイズ：&lt;小&gt;w:55×d:55×h:355mm &lt;大&gt;w:55×d:55×h:175mm 素材：半磁器</p>
	<p>(31) 『光の回廊』 制作年：1995 C.G. (ステレオグラム/3D・平行 視)</p>		<p>(38) 『DNA XO I』 制作年：1995 サイズ：w:195×d:131×h:762mm 素材：半磁器</p>
	<p>(32) 『THE CORRIDOR OF THE LIGHT』 制作年：1995 C.G. アニメーションビデオ 制作 池田晶一、古堅真彦、津田陽 二、尾崎俊二</p>		<p>(39) 『DNA XO II』 制作年：1995 サイズ：w:175×d:193×h:755mm 素材：半磁器</p>
	<p>(33) 『BONE DNA』 制作年：1995 C.G. アニメーションビデオ 制作 池田晶一、古堅真彦、津田陽 二、尾崎俊二</p>		<p>(40) 『DNA XO I』 制作年：1995 C.G. (ステレオグラム/3D・平行 視)</p>
	<p>(34) 『光のピラミッド』 制作年：1995 素材：C.G.</p>		<p>(41) DNA XO II』 制作年：1995 C.G. (ステレオグラム/3D・平行 視)</p>
	<p>(35)光のピラミッド 制作年：1995 素材：C.G.</p>		<p>(42) 『DNA XO III』 制作年：1995 素材：半磁器</p>

	<p>(43) 『DNA XO IV』 制作年：1995 素材：半磁器</p>		<p>(51) 『内包する厳しさと拒絶する優しさ』 制作年：1998 サイズ：各φ3000×h:330mm 素材：半磁器</p>
	<p>(44) 『陰—陽』 制作年：1996 素材：半磁器</p>		<p>(52) 『SUN &amp; MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』 制作年：1998 サイズ：各φ5000mm 素材：半磁器</p>
	<p>(45) 『BONE DNA』（マツモトコーポレーション・デビットホールバージョン） 制作年：1997 素材：半磁器</p>		<p>(53) 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』 制作年：1998 素材：ガラス</p>
	<p>(46) 『DNA OF THE EARTH』（マツモトコーポレーション・デビットホールバージョン） 制作年：1997 素材：半磁器</p>		<p>(54) 『陰と陽の祈りの場所』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器</p>
	<p>(47) 『Symphony (Breeze) / 交響曲（心地よい風）』 制作年：1997 岡山シンフォニーホール ウィンドーディスプレイ 素材：発泡スチロール</p>		<p>(55) 『境界の向こう側とこちら側』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器</p>
	<p>(48) 『内包する厳しさと拒絶する優しさ』 制作年：1997 サイズ：各φ2500×h:330mm</p>		<p>(56) 『ただよいの中に見えるもの』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器</p>
	<p>(49) 『優しさと厳しきの深いところにあるもの』 制作年：1997 サイズ：各w:1500×d:3000×h:330mm 素材：半磁器</p>		<p>(57) 『上昇もしくは下降のはてに・・・』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器</p>
	<p>(50) 『優しさと厳しきの深いところにあるもの』 素材：ガラス</p>		



[写真1-21] 『遙かなる未来の記憶の形-I』 制作年：2000

## 2. 表面の形成 『Surfaceシリーズ』<2000~2007>

『Surfaceシリーズ』は、『ユニット造形の展開』を踏襲し、私の中に新たな視点が加わったシリーズである。その視点とは「私自身の作品がどのように鑑賞者に見えるのか」である。ここから私の興味は、「形」をつくることから、目に見える「像」をつくることにシフトしていく。

私は1999年に職場と居住地を変え、新たな環境で自身の作品の方向について模索していた。その中で、私は『INAX滞在型創作プログラム「未来陶房」』（1999~2000）での制作の誘いを受けた。

『INAX滞在型創作プログラム「未来陶房」』とは、INAXの実験工房で、工房のスタッフとコラボレーションし新しい作品を創り出す事を目的としたプログラムである。約半年程の期間、INAXの実験工房で試作を繰り返し、制作を行った。[写真1-21~24]は、『Surfaceシリーズ』の最初の作品で、「未来陶房」において制作したものである。

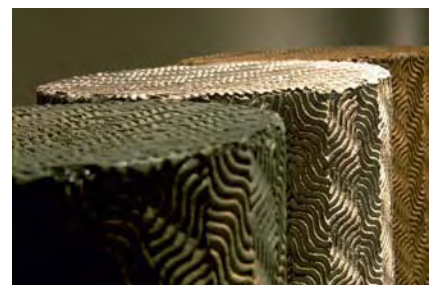
ここで私は、新しい取り組みとして「表面」をつくるということを考え始めた。このシリーズの制作上重要な点は、幾つかの「表面に現れる情報」を如何に重ねるかというところにある。

「表面に現れる情報」とは、幾つかの質に分けることができるが、後に述べる表面のレリーフ文様「波状レリーフの成形」、色と釉薬に関して「錆びた様な表面を作る」、作品の見る角度による色の变化「色が変わる作品の表面を作る」、光沢のある釉薬を用いて「作品の表面に光と影を捉える」の4つがある。

「波状レリーフの成形」を基本として全てのベースとするが、色やテクスチャをこの上に重ねていく。この重なりによって、それぞれの情報が共鳴し、より複雑な表面を作り上げていく。



[写真1-22] 写真1-23の拡大

[写真1-23] 『遙かなる未来の記憶の形-III』  
制作年：2000

[写真1-24] 写真23の拡大

## (1) 波状レリーフの成形と展開

最初に、この波模様に取りかかった経緯を述べておかななくてはならない。『INAX滞在型創作プログラム「未来陶房」』で、新たな取り組みを始めた時は、特に何か手掛かりがある訳ではなかった。

作品のイメージとしては、表面が錆びた遺物の様に現したいという思いがあった。これは先に述べたガラスの作品『12の星座12の方向が示すそれぞれの形』[写真1-16・17]の表面に近いニュアンスのものを、陶磁で再現したいと考えたものだ。

また、波状の模様を用いた理由は何気ないことからだ。私は、偶然このレリーフの付いた段ボール紙を文房具店で見付け、興味を持って購入していた。それをこの機会に作品に利用できないか、ということで取り出して来たのであった。細かな波の模様に興味を持ったことは、今思い返せばその模様に見覚的に強い印象があり、私が見える事への興味を持ち始めたことを暗示していたのかもしれない。又、波模様はその模様の中に造形的なリズムを持ち、表面にエネルギーを与えている様に私には感じられた。その模様は上下左右に無限に広がるイメージも秘めており、私の興味をより引き付けていたのかもしれない。

表面の波状レリーフの制作からその展開を見ていく。基になる波の形は、段ボール紙「ウェーブボブ」((株)ミューズ製) [写真1-25]を用いた。波の間隔は4.3mmある。元々A2サイズの段ボール紙であるが、写真はそれを100mm角に切ったものである。

波状パターンを展開は、段ボール紙を短冊状にカットし、それらを再構成して作成する。[写真1-26]は、段ボール紙を45度傾け、短冊の幅を22mmにカットし構成したものを、スチレンボードに貼付けたものである。短冊の幅や波の角度を変えることで、多くのパターンを展開することが出来る。

[写真1-27]は、写真1-26のパターンを基に作成した石膏原形である。作成したパターンをスチレンボードに貼り、それをレリーフが内側になる様に四角い箱状に組み立てる。その箱の内側に石膏を流し込み石膏の原形を作成する。

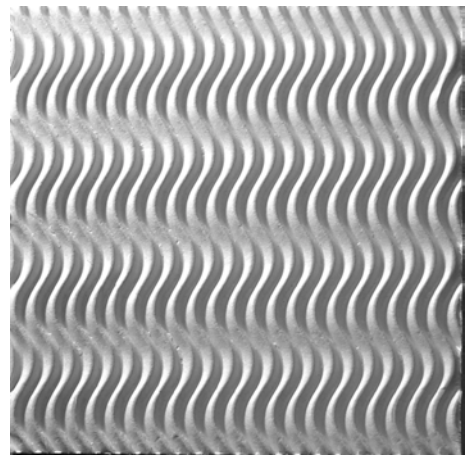
『Surfaceシリーズ』の全ての作品は、この波状のレリーフパターンをベースとして成している。

## (2) 錆びた様な表面を作る

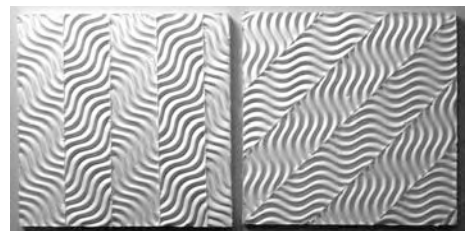
「遙かなる未来の記憶の形」[写真1-21~24]の表面の色とテクスチャについて、その表情を作る為の方法を解説する。

作品は制作過程の中で素焼きを行い、その後釉薬を施すが、この作品は、釉薬を施した上に酸化アルミナを塗布し焼成した。(酸化アルミナはそれ自体乾燥すると粉状になり固定できない為、CMC糊を水で溶いたものを混ぜ固着させる。)

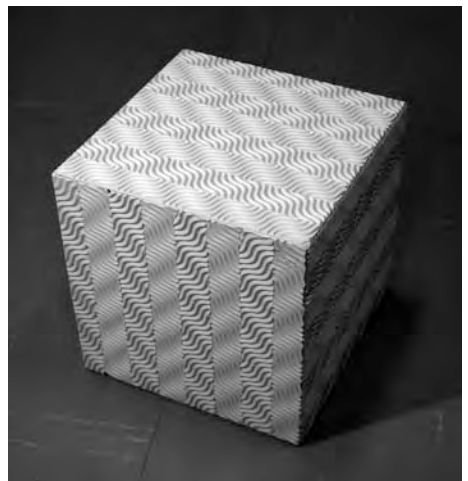
酸化アルミナとは、焼き物を焼成する際に釉薬が溶けて流れ、窯の中で作品を乗せている棚板に溶着しない様に塗布する材料でもあるが、通常の焼き物の焼成の温度である1200~1300度でも溶融しない高耐火度の性質を持つ。



[写真1-25] ウェーブボブ  
(株)ミューズ製段ボール紙 100mm角



[写真1-26] 波状パターンの展開  
100mm角



[写真1-27] 写真26で作成した波状レリーフ  
を立体の石膏に置き換えたもの

釉薬の上にこの酸化アルミナを塗布すると、釉薬が溶け始めた時にその上にある酸化アルミナを浸食し少しずつ溶かし込んで行く。結果的に表面は釉薬が溶けて酸化アルミナと混ざる事で、肌が荒れたガサガサの状態になる。色は釉薬と酸化アルミナの溶け具合によって色調が多様に変化する。酸化アルミナを塗布する前に用いた釉薬は、[写真1-23]で説明すると、左から織部釉、黒釉、鉄茶釉である。織部釉と鉄茶釉は、釉薬の厚みによっても色が異なって現れる為、酸化アルミナの混入により生じる色調も大きく幅が出る。

焼成後、表面に残った酸化アルミナを取り除き、固い焼き物の破片等で擦り、表面を尚荒らして仕上げる。

### (3) 『Colorバージョン』色に変化する作品の表面を作る

『遙かなる未来の記憶の形』[写真1-21]の作品を制作していた最後の方で、私は作品上の細かな凹凸を見て、新たな表面の見え方を考えた。

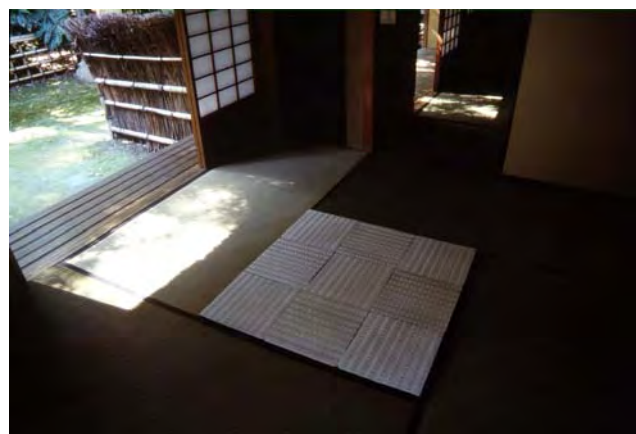
それは、細かなレリーフの凹凸に角度を変え異なった色の釉薬を施すと、作品の表面は見る角度によって色が異なるのではないかということである。『空の鏡』[写真1-28]は、9枚の陶板から構成しているが、市松模様に2色の色で構成されている様に見える。しかし、これは全て同一のもので、一枚ごとに90度角度を変えて構成しているだけである。用いた釉薬はブルーとピンクの釉薬である。その上に、先の作品と同様に酸化アルミナを吹き付けて焼成する。

『雲の鏡』[写真1-29]は、白釉に酸化アルミナを吹き付けたもので、色は単色であるが、光による陰翳で白のニュアンスを変化させようとしたものである。

この2つの作品は、岡山の後楽園内に展示したものであるが、作品を取り巻く空間との関わりも大きな意味を持った。空間との関わりについては、第3章で詳しく述べる。



[写真1-28] 『空の鏡』  
制作年：2000



[写真1-29] 『雲の鏡』  
制作年：2000

『Colorバージョン』の色の変化を作る為の方法について述べる。

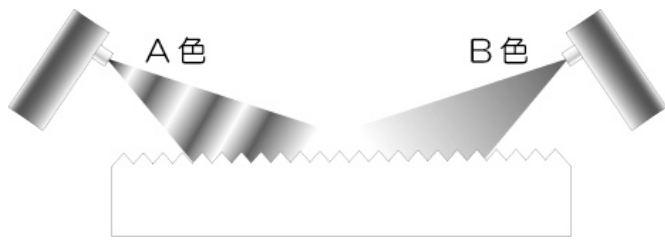
[図1-3]は、スプレーガンによる釉薬もしくは色化粧土の吹き付けを図で示したものである。図にある様に素地の左側からA色、右側からB色を吹き付ける。

色の掛け分けをこのように行くと、[図1-4]の様に、左側からはA色、右側からはB色が見え、正面から見ると両方の色が見えるという状態が出来上がる。これによって、作品を見る角度、もしくは移動しながら作品を見る時に、作品の色の変化を作ることが出来る。

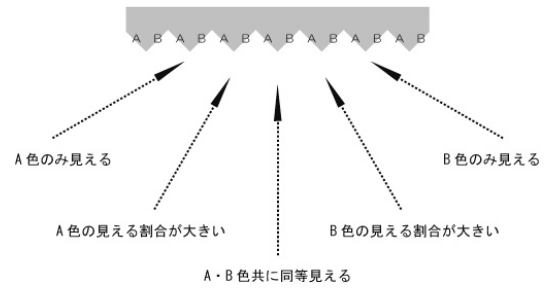
[写真1-30~32]は、実際の作品で色の変化を示したものである。

この作品は、吹き付ける原料を前述の釉薬の上に酸化アルミナから、色化粧土に変えて制作した。これにより得られる色は鮮やかなものになる。

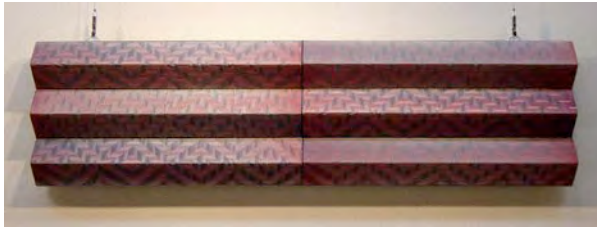
[写真1-30]では、三角柱のユニットが6本横向きに配置されているが、全て同じ様に色を施したもので、中央の段は、上下のものと左右逆に配置している。[写真1-31・32]では、見る角度によって見える



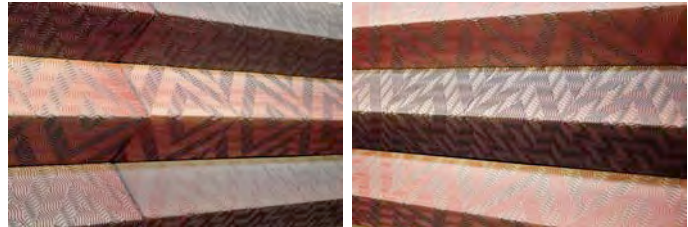
[図1-3] スプレーガンによる釉薬・色化粧土の吹き付け



[図1-4] 見る方向による色の見え方の変化



[写真1-30] 『うつろいゆく涼やかな風の色』 制作年：2003

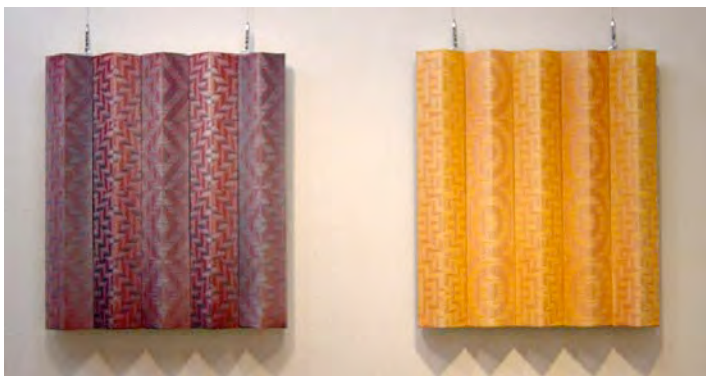


[写真1-31・32] 写真1-30の作品を左側・右側から見た時の表面の色

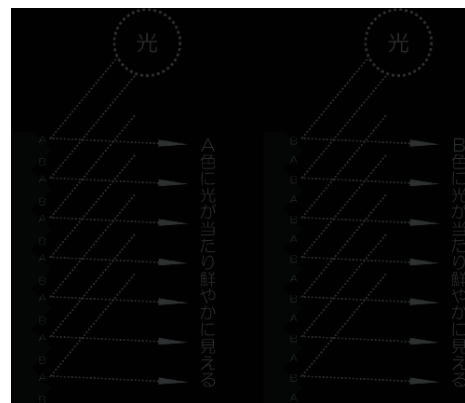
色に変化することを確認することが出来る。また、波状のストライプのパターンに菱形の図を用いているが図の現れ方にも変化が生じた。

[写真1-33] 左側の作品を見る。これは先の作品と同じ色彩のユニットを用いているが、ユニットを縦方向に配置したものである。これにより、当たる光の方向によって現れる図のパターンの見え方の変化を観察することが出来る。5本のユニットは同じ様に色を施しているが、一本ずつ上下を逆に配置している。左から1・3・5本目は、菱形がはっきり現れてみる事が出来るが、2・4本目は違う文様が施されている様に見える。

「見る角度による見える色の変化」 [図1-4] は私自身おおよそ想像していたことであるが、[写真1-33]にある表面の見え方は予期していなかった。この作品を会場で展示の後、ライティングを終えて初めて私自身がこの作品を体験したのだ。この時、何故この様に見えるのか、その見え方に翻弄されていた。



[写真1-33] 『涼風のいる』・『陽光のいる』 制作年：2003



[図1-5] 光の当たり方と見える色

それから暫く「作品が何故そのように見えるのか」という問題を解くことに興味が引かれ、幾らかの経験を重ねた後に [図1-5] の様な現象の理解を得た。

もう一つ、この作品には副産物があった。それは焼き物の質感が変容して見えることである。素材で言えば、半磁土で形が作られ、色化粧土（土に顔料で着色したもの）を表面に施している。平らな面で作品が作られていれば、いわゆる土をそのまま焼締めた表情に見える筈である。作品の鑑賞者で、この作品が焼き物で出来ているということを知らない人は、布で出来ている様に感じた人が多かった。これは、細かな凹



凸による陰翳の変化と、そこに施す色によって視覚的にもたらされていると考えた。本来は比較的平面的な焼き物の質感を、私たちは焼き物であると経験的に理解している。しかし、細かな凹凸で光の陰翳が分解されると、細かな陰翳がサラサラした光沢のある素材の様な印象をその表面に与える様である。

色の変化の面白さと、この質感が変容して見える事について、私自身が改めて陶磁が現す素材感の幅を認識した。

#### (4) 『Light & Shadeバージョン』 作品の表面に光と影を捉える



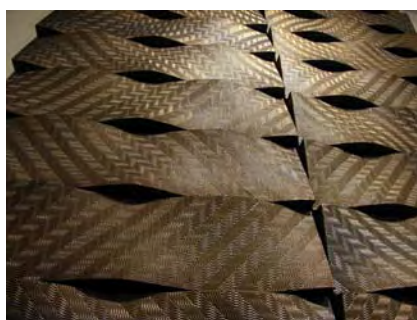
[写真1-34] 『The cosmos 死の終焉』 制作年：2003



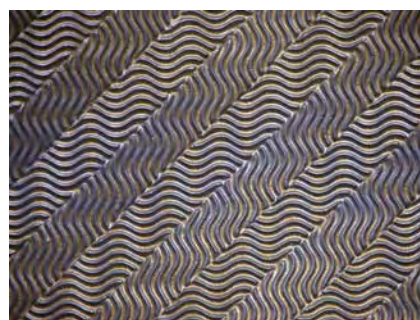
[写真1-35] 『The cosmos 生の創始』 制作年：2003



[写真1-36] 『阿行・咩行』 制作年：2004



[写真1-37] 写真1-40の拡大



[写真1-38] 写真1-36の拡大

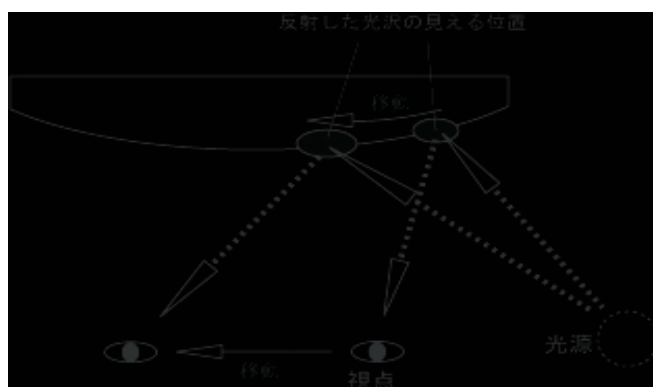
[写真1-34・35]の金属的光沢を持つ作品は、先の『Colorバージョン』と区別する為に、『Light & Shadeバージョン』とした。

『Colorバージョン』は、色の持つ効果によって視覚的な効果を見る者に与え、それが作品の特徴となっていたが、『Light & Shadeバージョン』は同じ波状のレリーフ文様を用い、それに金属的光沢のある釉薬を施したもので、波状レリーフ文様に光と影の印象が鮮明に現れるのが特徴である。

釉薬は[写真1-34]では、金彩釉（(有)山勝陶料製）を用い、[写真1-35]では、クリームラスタ釉（(有)山勝陶料製）を用いた。この2つの釉薬は、釉薬の厚みによってその色味が幅広く変化する。[写真1-38]を見ると、釉薬の厚みによってレリーフの溝の部分に金色の結晶があるのを見ることが出来る。

この作品では、金属的光沢によって細かな波状のレリーフ文様を見る時、見る者にある現象を生じさせた。それは、作品の表面が動いて見える錯視であった。小さな作品では特に感じられなかったが、[写真1-36]の作品で、私が作品を展示し終えた後、私自身が作品を前にそのような感覚を体験したのだ。

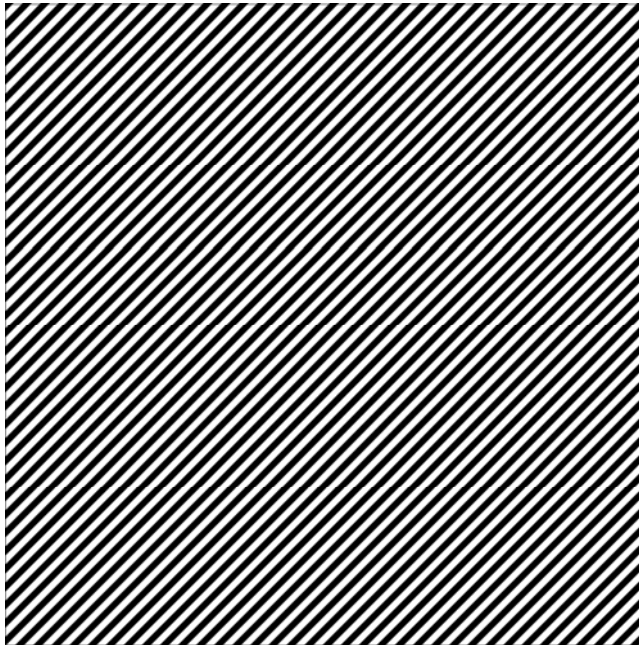
それを分析すると、[図1-6]の様に作品に光が当たり、その前を鑑賞者が作品を見ながら移動すると、反射光が移動して見える。その時、作品が波打って動いた様な印象を受けるのだと推測した。



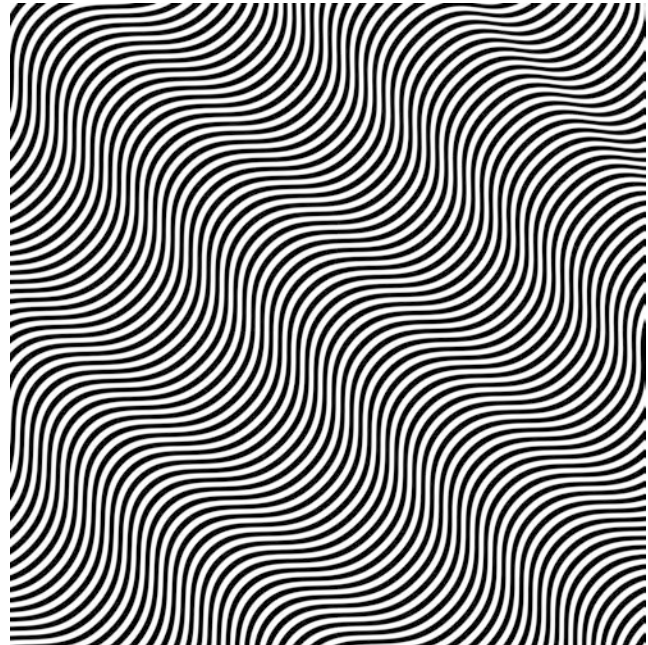
[図1-6] 反射光の移動によって作品が動く様に見える

ここで、錯視に関する図を一つ紹介する。[図1-7]は「”Brewsterの色”が見える格子縞パターン」と呼ばれるもので、細いストライプの中に色を伴う波の模様が視覚に生じる錯視である。[図1-8]は、それを基に波状のパターンを自作したものである。波状にストライプが描かれることによってより強く色を感じたり、視覚の中でチラチラしたりする印象を受ける。また、波が動いて見える効果が生じる。

ここで、私の作品[写真1-38]に戻ってみると、[図1-7]と同じ様な目にチラチラする印象を有している。私は、このような錯視そのものを意図して作品を制作した訳ではなかったが、結果としてこのような錯視の効果が生じていたのである。この効果は『Colorバージョン』の中にも同様に見られる。



[図1-7] “Brewsterの色”が見える格子縞パターン  
(Williams et al., 1991)  
出典：内川恵二, 『色覚のメカニズム 色を見る仕組み』, 1998年, 49頁



[図1-8] 図1-7を基に波状のパターンを作成したものと

## (5) 錯視について



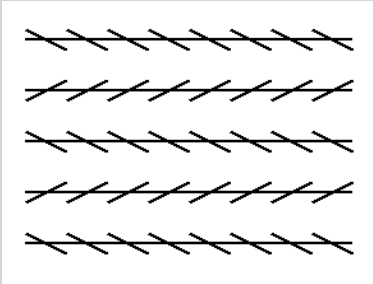
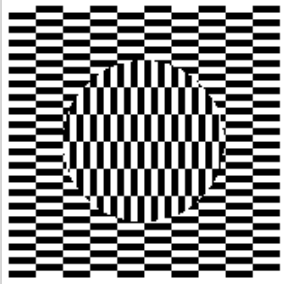
ここで、錯視についてもう少し触れておく。先程「”Brewsterの色”が見える格子縞パターン」について述べたが、『Surfaceシリーズ』の作品における作品の見え方は私の興味深い事柄であった。私が手掛ける作品を自身で体験する中で、作品が何故そのように見えるのか、その時理解し得ない事が多くあった。自身の中で不思議であると感じると共に、理解すべき課題でもあった。

以下、作品上に生じる錯視についてここにまとめる。

先ず錯視とは、視覚における生理的な錯覚である。最近の科学では、錯視は人がモノを見た情報が、脳で処理される際に起こる現象であると言われる。人が視覚においてモノを認識するまでには、モノに反射した（もしくはモノが発した）光が目の網膜に届き、そこで電氣的刺激に置き換えられ、神経を通して脳に至る。脳内でのその情報が私たちの見えるという事に繋がっているのである。

錯視は歴史的に見ても古くから芸術の分野で利用され、オブ・アートとしても一つのジャンルを築いている。また、学問的には心理学から生理学や脳科学等にも広がりを見せる。それらの学問的背景は私の専門領域ではなく、また何かを論述するだけのものを持ち得ていないが、私の作品の上で生じていると考えられる現象は、これまで様々な研究者が錯視に関して作った図等の中から、近いものを探る事が出来る。

[表1-2]は、作品に生じる錯視の分析を基に、その現象を表にまとめたものである。

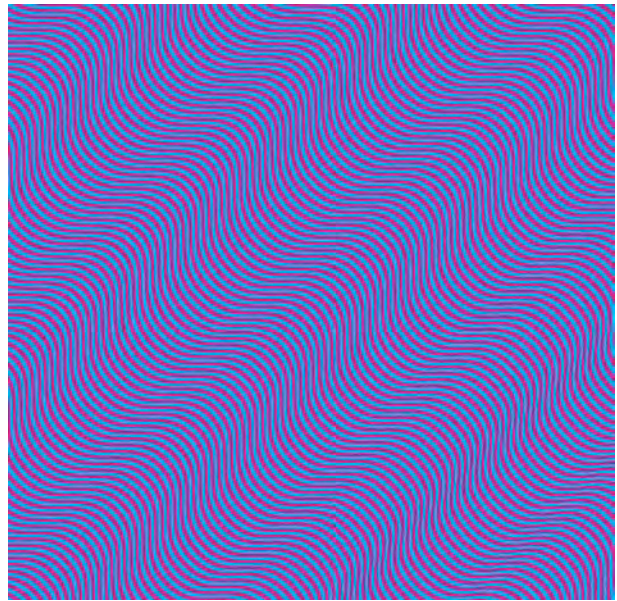
「Surface シリーズ」 light & shade バージョン・color バージョンにおける錯視	
 <p>light &amp; shade バージョン</p>	 <p>color バージョン</p>
 <p>出典：&lt;<a href="http://www.psy.ritsumeai.ac.jp/~akitaoka/catalog.html#anomotion">http://www.psy.ritsumeai.ac.jp/~akitaoka/catalog.html#anomotion</a>&gt; 北岡明佳による作図</p>	<p><b>ツェルナー錯視</b></p> <p>物理的には平行の水平線が交互に傾いて見える。短い斜線と成す角を鋭角過大視する方向に起こる角度錯視である。</p>
	<p><b>オオウチ錯視</b></p> <p>中の領域が動いて見える。 (Ouchi, 1977; Spillmann et al., 1986)</p>

[表1-2 その1]

「Surface シリーズ」 color バージョンにおける錯視	
 <p>出典：&lt;<a href="http://www.psy.ritsumeai.ac.jp/~akitaoka/RIEC2007.html">http://www.psy.ritsumeai.ac.jp/~akitaoka/RIEC2007.html</a>&gt; 北岡明佳による作図</p>	<p><b>遠隔色同化</b></p> <p>「赤い線がある程度青い線より離れてはいるが近くに置かれると、青味がかって見える。黄色の線に近づくと、黄味がかって見える。」</p> <p>引用：北岡明佳『錯視のデザイン学⑥・色彩知覚の知られざる不安定性』, 日経サイエンス, 2001年, 128~129頁</p>
	<p><b>質感が変化して見える現象</b></p> <p>波模様にあわせて陰影のグラデーションが生じて、視覚的に光沢がある様に感じるため。</p>

[表1-2 その2]

私の作品上の錯視を検証する為に、同化による錯視のサンプル [図1-9] を作成した。シアンとマゼンタの2色の波模様であるが、作品に用いた近い色を [図1-8] に重ねた。『Colorバージョン』による波状と色のみを抽出し、モデル的に現したものである。これを見ると、両方の色が波模様のウェーブの位置によって変化して見える。また、実際に描かれているウェーブとは別の波模様や別の色が感じられる。



[図1-9] 同化 錯視のサンプル

この要素に加えて、作品には細かな凹凸とそれによる陰翳、そして土を焼き締めた陶磁の素材感がプラスする。これらを全て合わせてしまうと理解し難くなるが、要素を整理することで一定の理解を得る事が出来る。

最後に動いて見える錯視にまとめる。動いて見える錯視は、右目と左目の視差により像の見え方に違いがある為に生じるもので、パターンの数や大きさによって錯視量（錯視が見える度合い）は変化する。錯視の図を大きく広げると錯視量は減少する。また、錯視の見え方は見る人によって個人差がある。

錯視量の変化は、私自身が異なる大きさや異なるユニットでの作品において体験している。また、作品を壁一面に配すると錯視量が減少する事も実際の展示の中で見てきた。

私の作品の中で錯視は主題ではないが、見るという事の中に様々な関わりで錯視は生じている。その見える事の不思議とそれを幾らか理解出来た事は、見せる為の作品について考える良い機会になった。

今回はその域ではないが、錯視を意図した作品の有り様も今後の展開のどこかで試す機会があれば楽しいかもしれない。

## (6) 「形」と「像」

私は『Surfaceシリーズ』の制作の中で、「形」と「像」について思考する様になった。それは、どのように作るかという事から、どのように見えるかという視点の変化である。

「形」とは、そのまま作品が物理的に持っている形そのものである。『ユニット造形の展開』では、私は形を造ることに多くの興味とエネルギーを注いでいた。造形という文字もまた、形を造ると書く。形の持つ特性を空間の中にどのように位置付けるかが私の主な興味でもあった。多くのアート作品を手がける者にとって、これはそれほど疑うことではなく、作者自身のイメージや情念のようなものを如何に形として見せるか、形として表すかが命題であるだろう。

一方、見る者から作品を考えると、それは視覚情報として「像」を得ることから始まる。アーティストによってどのように形作られたかではなく、見える「像」に対して様々な思いを描く。

この両者の作品に対する捉え方を [表1-3] に整理した。

ここで私は、「像」を作ることにについて考える。「像」は、見る人の目の網膜上に成すもので、その連続性によって私たちは目の前に広がる空間やモノの認識を得ている。私が興味あることは、作品がどの様に見えるのか、ということである。

### 「形」

作者 → 意図・意味付け → 形づくる → 作品

作品 → 見る → 目に映る → 見えてしまう（視覚内） → 認識（脳内）

見る者

「像」

[表1-3] 制作者と鑑賞者の作品に対するあり方

私は『Surfaceシリーズ』で作品表面上に細かな波状のレリーフのある作品を手がけてきた。この作品は、細かな波状の凹凸に異なった角度から異なる2色の色を吹き付け、作品を見る角度や、光の角度や強さ、人が移動し作品を見る場合において、作品の表面に見える色や図が変化するというものである。特にトリック・アートやオプ・アートを意図したものではないが、そのような要素を持ち得た作品であった。この時に私は、作品の形が出来上がった段階で作品が完成という所に、ある意味行けなくなっていた。



[写真1-39] 形作る事を意識した作品

陶磁は窯から出て来たところで初めて、最終的な作品の表面の色味や質感を私自身で認識できるが、初めて『Surfaceシリーズ』の作品に取り組んだ時には、窯から出て来た瞬間、この表面の見え方が変化する物体が、最終的にどのように集約するのか見当もつかなかった。アトリエで幾つかのユニットを一つの作品に組み上げ、そこにある光源で作品を見る。そして展覧会の搬入時、会場に作品を設置する。スポットの照明を作品に当てると、それまで私が思っていた表情とはまるで異なった色や印象を与えてくる。面白い反面、見えてしまう様に出来た作品に戸惑いがあった。



[写真1-40] 像を作る事を意識した作品

この経験から、作品の置かれる場所や照明の有様、人の立つ位置、場所の特性等を作品制作の初期段階から考える様になった。「像」をつくるという視点に私は立たざるを得なくなっていたのだ。

しかしそれは、作品を鑑賞する者の位置に私自身が立って制作するという意味において、実に理にかなった位置でもある。どの様に見える様にするのか、見る人の視覚の条件（視力や年齢等）によって個人差はあるものの、私の目に映る「像」でそれらを想像し、作品に向き合う様になった。「形」を追ってのみ作品と向き合っていた時とは異なった感覚である。

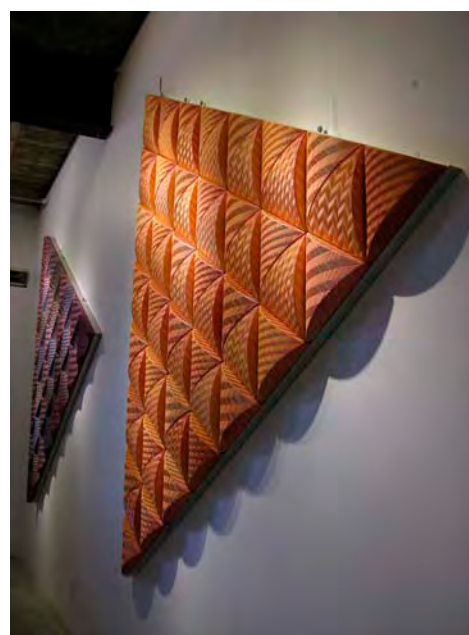
見えることを作る為に、何をコントロールすると良いのか。それはフォルムとしての作品追求だけではなく、表面の処理や、作品展示（設置）時における作品の配置や照明の計画までに及ぶ。形を作ってからその状況を考えるのではなく、制作の過程にその状況を取り込むことである。

## (7) 「形」から「像」そして空間へ

『Surfaceシリーズ』は『Colorバージョン』と『Light & Shadeバージョン』の2つの側面から、見えるという事の中に私を導いて来た。又、「形」を作ることから「像」を作ることになり気持ちを傾けるのだが、私はこの集大成として大きな面を作りたいと考えた。自身の視界が作品のつくる表面の「像」で満たされた時、どのようにそれは見え、印象を受けるのか、[写真1-41・42]はそれを確かめる為に制作したものである。

結果を先に述べると、私が想像していたものとは異なる印象のものになってしまった。

作品のスケールが大きくなると、作品の色彩的な変化の印象は薄れ、大きな色の面として映る様になった。ある一定の距離の



[写真1-41] 『太陽の空気』・『風の空気』 制作年：2006

内側で、細かな凹凸に現れる色の変化は、面が大きくなるとその存在感が先ず印象として現れる為に、私の考えていたものと趣が異なってしまったのである。

又、[写真1-41]で制作した作品の幾つかを[写真1-43・44]の様空間の中に配置し別の展示を試みた。これは作品そのものの展開が、平面に偏ってしまったという私の反省からでもある。しかし、平面的な印象は空間の中に面を存在させても根本的な意味においては、置かれている状態が異なるだけでやはりそれは面的な作品である。

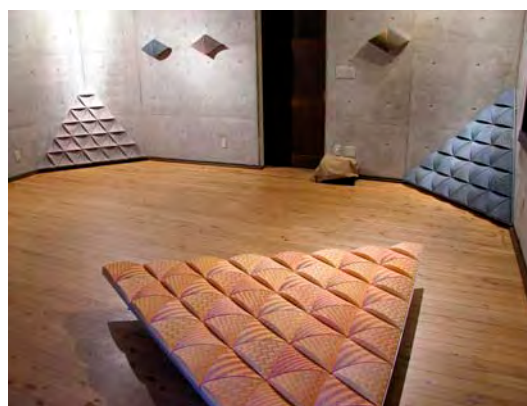
壁面を中心とした作品展開が続いていた為、空間という視点をもう一度これらの作品を通じて見つめ直そうと考えたが、このシリーズの有り様を引きずったままでの展開は私の中に違和感を残した。

この空間への視点は、この後、波の形の線を基に形そのものを作り出す『Waveシリーズ』に繋がって行く。表面に貼付けた波の文様から波状から生じる造形への移行、そしてその造形が作り出す空間が次の課題となって私の中に現れた。

『Waveシリーズ』の記述の中でそれらを述べていく。



[写真1-42] 『太陽の刻文』 制作年：2007






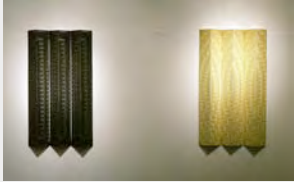

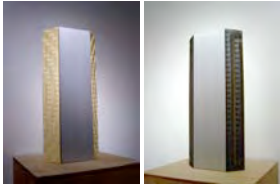
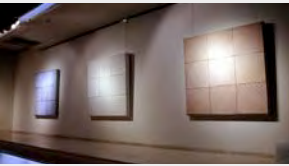
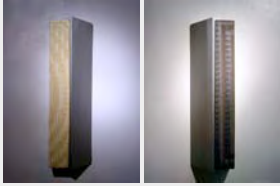


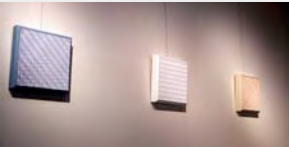

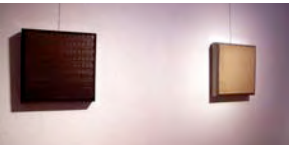



[写真1-43] 個展会場風景 制作年：2006



[写真1-44] 『Pyramid1/4 blue-pink』・  
『Pyramid1/4 blue-blak』 制作年：2007



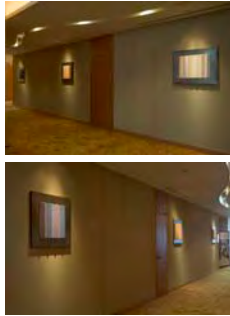


『Surfaceシリーズ』 <2000~2007>の作品一覧

	<p>(58) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅰ』 制作年：2000 サイズ：w:670×d:150×h:330 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(65) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅷ』 制作年：2000 サイズ：w:180×d:310×h:320 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(59) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅱ』 制作年：2000 サイズ：w:360×d:160×h:300 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(66) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅸ』 制作年：2000 サイズ：w:370×d:160×h:370 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(60) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅲ』 制作年：2000 サイズ：w:540×d:180×h:320 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(67) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅹ』 制作年：2000 サイズ：w:670×d:150×h:450 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(61) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅳ』 制作年：2000 サイズ：w:470×d:120×h:150 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(68) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅺ』 制作年：2000 サイズ：各 w:300×d:110×h:470 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(62) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅴ』 制作年：2000 サイズ：w:470×d:130×h:130 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(69) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅻ』 制作年：2000 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(63) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅵ』 制作年：2000 サイズ：w:470×d:210×h:210 mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(70) 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』 制作年：2000 サイズ：w:900×d:900mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>
	<p>(64) 『遙かなる未来の記憶の形Ⅶ』 制作年：2000 サイズ：w:360×d:160×h:160mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(71) 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』 制作年：2000 サイズ：w:900×d:900mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>

	<p>(72) 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』 制作年：2000 サイズ：&lt;大&gt;w:900×d:900mm &lt;小&gt;w:300×d:300mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(86・87・88・89) 『The light caught on the surface・The light reflected by the surface 表面が受ける光・表面が放つ光』 制作年：2002 サイズ：各w:900×h:900mm 素材：半磁器</p>
	<p>(73) 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』 制作年：2000 サイズ：&lt;大&gt;w:900×d:900mm &lt;小&gt;w:300×d:300mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(90・91) 『影の柱・光の柱』 制作年：2002 サイズ：各w:330×h:580×d:55mm 素材：半磁器</p>
	<p>(74) 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』 制作年：2000 サイズ：&lt;大&gt;w:900×d:900mm &lt;小&gt;w:300×d:300mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(92・93) 『square pillar (light)・square pillar (shade)』 制作年：2002 サイズ：w:265×h:582×d:108mm w:265×h:582×d:113mm 素材：半磁器</p>
	<p>(75・76・77) 『cool &lt;blue &amp; red&gt;・white &lt;light &amp; shade&gt;・warm &lt;red &amp; yellow&gt;』 制作年：2001 サイズ：各w:1005×h:1005mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(94・95) 『triangle pillar (light)・triangle pillar (shade)』 制作年：2002 サイズ：各w:185×h:600×d:93mm 素材：半磁器</p>
	<p>(78・79) 『Light in the dark・Shade in the light』 制作年：2001 サイズ：各w:1650×h:680mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(96) 『The cosmos 死の終焉』 制作年：2003 サイズ：w:1525×h:535×d:70mm 素材：半磁器</p>
	<p>(80・81・82) 『cool &lt;blue &amp; red&gt;・white &lt;light &amp; shade&gt;・warm &lt;red &amp; yellow&gt;』 制作年：2001 サイズ：各w:355×h:355mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(97) 『The cosmos 生の創始』 制作年：2003 サイズ：w:1520×h:535×d:70mm 素材：半磁器</p>
	<p>(83・84) 『Light in the dark・Shade in the light』 制作年：2001 サイズ：各w:355×h:355mm 素材：INAX衛生陶器用鑄込み土</p>		<p>(98) 『The cosmos &lt;dark side&gt;』 制作年：2003 サイズ：w:1590×h:929×d:70mm 素材：半磁器</p>
	<p>(85) 『無題』 制作年：2001 サイズ：各w:600×h:2400mm 素材：大塚オーミ産業製大型陶板、金・プラチナ上絵</p>		<p>(99) The cosmos &lt;light side&gt;』 制作年：2003 サイズ：w:1585×h:920×d:70mm 素材：半磁器</p>



	<p>(100・101) The cosmos&lt;dark side&gt;・&lt;light side&gt; 制作年：2003 サイズ：w:1070×h:625×d:70 mm、w:1080×h:652×d:70 mm 素材：半磁器</p>		<p>(114・115) 『慈愛』・『祈り』 制作年：2005 作品サイズ：w:2180×h:1103×d:90 mm、w:2180×h:1090×d:90 mm 素材：半磁器</p>
	<p>(102・103) 『The cosmos&lt;light side&gt;・&lt;dark side&gt;』 制作年：2003 素材：半磁器</p>		<p>(116・117) 『阿行』・『吽行』 制作年：2005 サイズ：w:2185×h:1095×d:80 mm 素材：半磁器</p>
	<p>(104・105) 『うつろいゆく暖かな陽光のいろ・うつろいゆく涼やかな風のいろ』 制作年：2003 サイズ：各w:1300×h:340×d:85 mm 素材：半磁器</p>		<p>(118・119) 『夜風のいろ』・『涼風のいろ』 制作年：2005 サイズ：w:2185×h:1095×d:80 mm 素材：半磁器</p>
	<p>(106・107) 『涼風のいろ・陽光のいろ』 制作年：2003 サイズ：各w:570×h:650×d:85 mm 素材：半磁器</p>		<p>(120) 『心の深い場所に見えるいろ』 制作年：2005 サイズ：w:390×h:570×d:85 mm 素材：半磁器</p>
	<p>(108・109) 『陽光のいろ・涼風のいろ』 制作年：2003 サイズ：各w:340×h:640×d:85 mm 素材：半磁器</p>		<p>(120・121) 『沈む淡青』・『沈む淡紫』 制作年：2005 サイズ：w:117×h:650×d:85 mm 素材：半磁器</p>
	<p>(110・111) 『阿行・吽行』 制作年：2004 サイズ：各w:1457×h:2190×d:80 mm 素材：半磁器</p>		<p>(122) 『無題』 (静香苑斎場 石庭オブジェ) 制作年：2006 素材：半磁器</p>
	<p>(112) 『心の深い哀しみに浮かぶ幸せ心の深い寂しさに浮かぶ愛しさ』 制作年：2004 サイズ：w:1931×h:458×d:85 mm 素材：半磁器</p>		<p>(123・124) 『「風の空気」爽やかな風のように』・『「太陽の空気」暖かな光のように』 制作年：2006 サイズ：w:1750×h:2000mm 素材：半磁器</p>
	<p>(113) 心の深い場所に浮かぶいろ』 制作年：2004 サイズ：w:646×h:459×d:85 mm 素材：半磁器</p>		<p>(125・126) 『深い淡青の三角形』・『深い淡紅の三角形』 制作年：2006 サイズ：w:1300×h:1500mm 素材：半磁器</p>

	<p>(127・128・129) 『空気の断片』・『光の断片』・『風の断片』 制作年：2006 サイズ：各 w:500×h:450×d:75mm 素材：半磁器</p>		<p>(138) 『Pyramid×2』 制作年：2007 サイズ：各w:160×d:175×h:135mm 素材：半磁器</p>
	<p>(130・131・132) 『深い淡黄の三角形』・『深い淡紅の三角形』・『深い淡青の三角形』 制作年：2006 サイズ：各 w:450×h:260×d:75mm 素材：半磁器</p>		<p>(139) 『Pyramid 1/4 &lt;black &amp; pink&gt;・&lt;black &amp; blue&gt;』 制作年：2007 サイズ：各 w:1500×d:650×h:1125mm 素材：半磁器</p>
	<p>(133) 『深い淡紅の三角形 Corner』 制作年：2006 サイズ：w:1500×d:650×h:1125mm 素材：半磁器</p>		<p>(140・141・142・143・144・145) 『四角い風の紋様』・『斜の光の紋様』・『丸い空気の紋様』・『斜の風の紋様』・『丸い光の紋様』・『四角い空気の紋様』 制作年：2007 サイズ：各w:450(675)×h:450mm (額縁除く) 素材：半磁器 ザ・ベニンシユラ東京</p>
	<p>(134) 『深い淡青の三角形 Corner』 制作年：2006 サイズ：w:1500×d:650×h:1125mm 素材：半磁器</p>		<p>(146) 『太陽の刻文』 制作年：2007 サイズ：w:5400×h:2250mm 素材：半磁器</p>
	<p>(135) 『風の空気』 制作年：2006 サイズ：w:2000×d:1750mm 素材：半磁器</p>		<p>(147・148・149) 『太陽の刻文 四角』・『太陽の刻文 丸』・『空気の刻文 菱』 制作年：2007 サイズ：各 w:640×h:640mm 素材：半磁器</p>
	<p>(136) 『太陽の空気』 制作年：2006 サイズ：w:2000×d:1750mm 素材：半磁器</p>		<p>(150) 『太陽の刻文』 制作年：2007 インスタレーション 素材：半磁器</p>
	<p>(137) 『Corners of stairs 階段の隅っこ』 制作年：2007 サイズ：各 w:255×d:185×h:130mm (一辺255mm) 素材：半磁器</p>		<p>(151) 『陽光の断片』 制作年：2007 サイズ：w:700×d:130×h:130mm 素材：半磁器</p>

### 3. 形と表面の融合 『Waveシリーズ』<2008〜>

『Waveシリーズ』は『Surfaceシリーズ』の後に、それまで立体の表面に波状レリーフを貼付け作品を展開していた所から、新たに波そのものの形状を基に、波の形が立体のフォルムを構成するものとして、造形の展開に取り組んだものである。それまでの既成の段ボール紙による波模様から脱する事と、波そのものを形として、平面的な作品から立体的な方向へ造形の展開を計ったものである。

ユニットの形としては、フォルムと表面に現れる波状が融合したものであるといえる。

この形を得る手法は、PC（パーソナル・コンピュータ）を用いデジタル的に形を展開する事から始めた。PCの利用に関しては、私の造形がデジタル的思考を持ちつつも、これまでに徹底したデジタルによる造形を思考するまでに及んでいなかった事や、PCでの展開がハードとソフト両面の道具として使用する環境が、ようやく私の手元に整ってきたこともあり、取り組みに挑んだ。

又、同時に発泡スチロールのニクロム線ヒートカッターを用いたアナログ的（＝手で作ることのリアリティーを大事にした）な手法からの造形も行い、波の形で出来る形の展開を2つの視点から構築した。

ここでは、PCのデータによって形の設計から作品の原形のモデリングを行った「ユニットタイトルの制作」と、『ユニット造形の展開』で行っていた発泡スチロールのニクロム線ヒートカッターによる切断で得られる形を発展させた「ブロック状の形態の制作」について述べ、3Dデータによって得られる造形思考とその問題点や課題について述べていく。

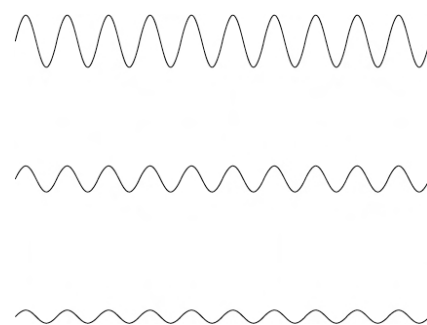
又、この中では、作品のシミュレーションをC.G.（コンピュータ・グラフィックス）による3次元表現を用いて行った。シミュレーションのもたらす展開イメージの広がりについても触れてゆく。

#### (1) 「波の基本曲線の制作」

最初に制作の基本となる波の形を考える事から始めた。波の形はPCのデータとして扱う為、数学的な曲線を基本として考える事としたが、今回は今後の作品の展開の基盤になるものであるとの位置付で、一般的なsin曲線を用いて制作を行う事とした。

〔図1-10〕は、sin曲線のバリエーションである。

中段は一般的なsin曲線で、上段下段はそれぞれ縦方向に2倍、1/2倍に拡大縮小したもの。「ユニットタイトルの制作」と「ブロック状の形態の制作」は、それぞれこの曲線を基に展開していく。

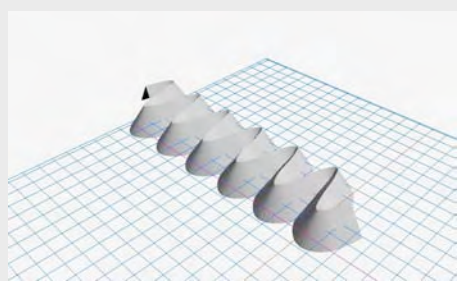


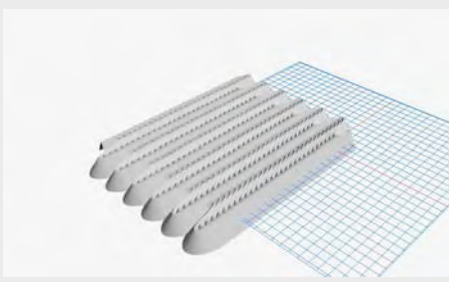
〔図1-10〕 波の基本曲線

#### (2) ユニットタイトルの制作

ユニットタイトルの原形制作は、PCにより3Dデータを作成し、そのデータから3Dデータの切削加工機によって行う。ここでは、その原形の形を得るまでの手順を解説し、その後データによる形の構築について述べていく。

PCのデータ作成から原形を得るプロセスを〔表1-4〕にまとめた。

 <p>〔図1-11〕 3Dによる波状形態の成形 その1</p>	<p>① 3Dアプリケーション（Strata 3D）を用い、3次元画像データを作成する。</p> <p>〔図1-11〕は、縦の長さを2倍にしたsin曲線を基にし、その曲線に三角形の軌跡を沿わせ描いたものである。</p> <p>これをユニットタイトルの用いる波状形態の基本パターンとする。</p>
---	---



[図1-12] 3Dによる波状形態の成形 その2

② ①の波状形態の基本パターンをZ軸上に等間隔に複数配置する。この状態からDXF形式\*1のファイルを作成し、切削データへと変換する。

\*1 DXF形式とは、CAD等の3次元データ取扱時の標準的な形式。



[写真1-43] 切削データをPCで処理している所

③ モデリング加工は、プロッター<Roland MODELA 3D plotter「MDX-20」(3Dデータの切削加工機)> [写真1-44]を用いる。その手続きとして、機器に付属のソフトウェア「MODELA Player 4」を使用し、②で得たデータから切削データを作成する。



[写真1-44] 切削に用いたプロッター  
Roland MODELA 3D plotter「MDX-20」

④ プロッター「MDX-20」で切削加工を行う。

[写真1-44]は、プロッターで切削加工を行っている様子である。

機器の中央には、加工する石膏がセットしてあり、配線が出ている中央突起部分の先端にドリルの刃を装着する。

ドリルの刃が左右に移動する際に上下にも移動し、凹凸を削り出す。また、石膏は前後に移動するテーブルに固定されており、石膏が前後に移動し、ドリルの刃が左右上下に移動する事で立体物を削り出す。

面出し・粗彫り・仕上げをこの機器で行う。

(プロッターは[写真1-43]のPCと接続され、出力データが送られる。)



[写真1-45] 切削加工で得られた形

⑤ 石膏を切削加工したもの。石膏の大きさは、150×200 mm。



[写真1-46] 石膏原形

⑥ ⑤を求める大きさに切断加工し、制作した原形。  
波状の展開パターンは、3D画像から切削加工まで8パターン作成した。その中から3種を選び、ユニットタイルの原型を作成。

[写真1-46] は、上がユニットタイルの原型。下は上の形のネガの形状である。

この原型から鋳込み用の石膏型を製作し、陶磁としての作業に移る。

原形の大きさは、150×150 mm。



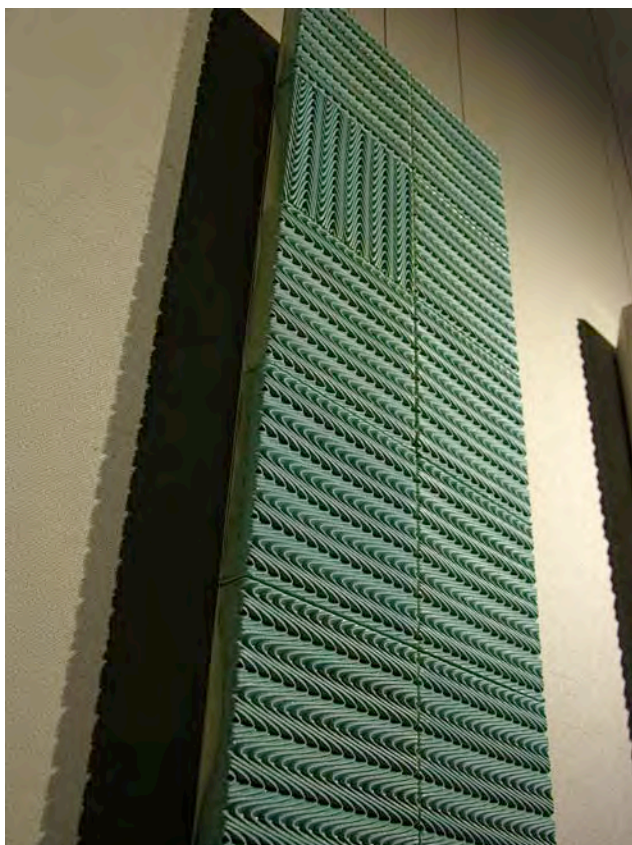
[写真1-47]

⑦ 鋳込み\*2成形で作成したもの（未焼成）。石膏型から成形したものを乾燥している所。

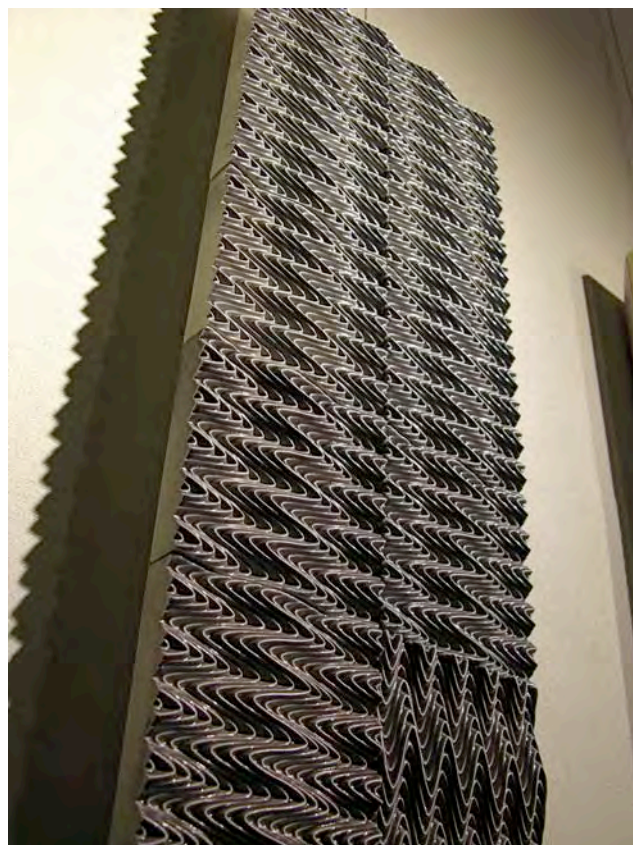
この後、素焼き・施釉・本焼成を行う。

\*2 ここでは途中の石膏型の制作～泥漿（でいしょう）鋳込みによる制作のプロセスを省略した。泥漿鋳込みによる制作については第2章で詳しく述べる。

[表1-4] PCのデータ作成から原形を得るプロセス



[写真1-48] 『WAVE』 制作年：2008



[写真1-49] 『WAVE』 制作年：2008

[写真1-48・49] は、ユニットタイルとして制作した完成作品である。

この作品は、一貫してプロダクティブな手法によって制作を進めた。いわゆる工業生産を含めた可能性をこの中で考えたのである。

PCを用いたデータによる制作は、多様な可能性を持っている。それは基の形を作る際、大きさの拡大縮小が容易な事だ。今回は手元にある機器で容量の限界の中での制作であったが、大型の工作機器を用いれば、同じデータからサイズの大きいタイルを制作する事も可能である。

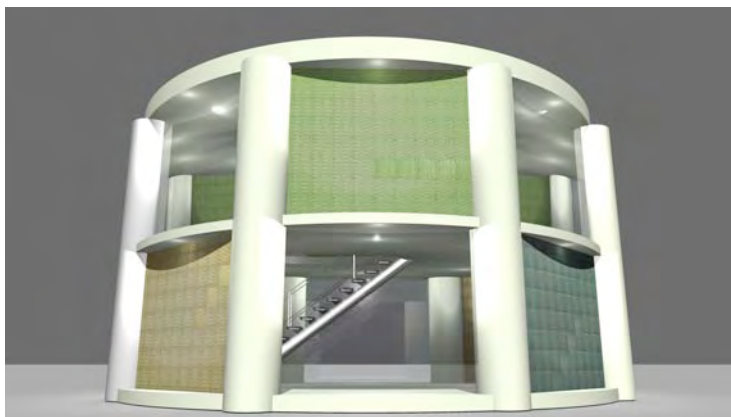
また、基本データを基に様々なバリエーションを試みる事が出来る。これは、作品を様々な角度で展開する上で魅力的である。そして人の手では成し得ない、細かく正確な形を得られることもその意味は大きい。

しかし、一方でデータだけでは変換しがたい「ものづくりの」難しさも制作の中で感じた。それは、今回制作したユニットタイルの波状のレリーフは、一般的なタイルと比べると模様の彫り込みが非常に深く、土に置き換える過程で土の収縮による傷が生じ易い事。また、原形から型を起こす際にも技術的にデリケートな扱いを要する事である。実際に量産に向けて、デザインを詰めて行く時には、出来上がる形の精度やクオリティーは、目の前にある作品とは若干異なるであろう事が予想される。

制作のプロセスが、全て私の手の中にある時には、石膏や土、そして焼成過程の、素材の微妙な変化を自身が読み取り作業を進める事が出来る。しかし、工業生産や、その工程を他者に委ねる事は、制作工程

を出来るだけ簡単な作業に置き換えなければならないということでもある。その中では、例えばレリーフの彫り込みを浅くしたり、表面に現れるエッジの形を滑らかなものにしたる等の処理が考えられる。それにより得られる作品の質は、本来あったものとは変わってしまうという事だ。

これらを克服する為には、その環境の中でどこまでクオリティーを求める事が可能であるのか、現場での擦り合せが必要となるだろう。必要に応じて、限られた中でも最も善策を模索しなくてはならない。



[図1-13] 3Dによる作品プラン



[図1-14] 3Dによる作品プラン

しかし、一方でプロダクトの持つ閉塞感（技術的に安全な中でのみ、ものを作る）に対しては、追求するべき形やクオリティーをもって、超えて行く意義もあるのではないかと考えている。理想とするものがあって初めてそれを実現する技術を模索出来る。

ハンドメイドのきめ細かい土との対話を、プロダクト生産の中で再現できるとしたならば、その意義はとても大きい。現在様々な工業製品の中で、それらクオリティーを追求しているものをしばしば見受けることが出来る様に、その対話に期待するものを私は大きく感じる。

締めくくりに、作品のシミュレーションについて述べる。今回 [図1-13・14] の様に、ユニットタイルを用いた建築へのシミュレーションを行った。作品をスケール大きく展開した時に、どのような空間を作り上げるのかという私のビジョンがこれによって描く事が出来た。図は仮想の建築物であるが、先の陶磁作品として制作した [写真1-48・49] だけのものではなく、イメージを広く建築空間に展開したものである。このイメージがユニットタイルの作品で私が目指すビジョンに繋がる。私は自身の制作するタイルによって得られる空間を、どのように構成するのかという事も含めて提案したいと考えている。タイルという形式の中での制作ではあるが、この作品が空間に展開された時の全体に対する印象が私の目指す所であるからだ。

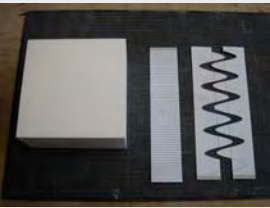

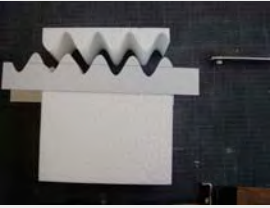

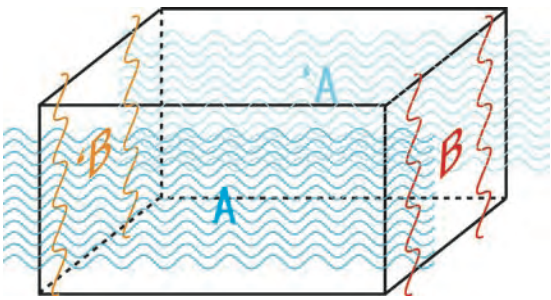


壁面への展開は、あくまで建築や構造物の上に展開されるが、作品の持つ表情がその空間の印象を新たに構築する存在感を得たいと願っている。

### (3) 「ブロック状の形態の制作」 Wave (波状) による造形

「ブロック状の形態の制作」では、これまで表面に施してきた波状の模様から、波の形を立体のフォルムを展開する要素として取り扱った。

波とは、あるインパクトが空間に伝わって行く時に生じるもので、今回使用したsin曲線の他に数学的に求められる様々な波形や、自由な曲線から得られる多様な波の形がある。それらを探求するだけでも興味は尽きないが、ここでの制作は先のsin曲線に絞り、それらを立体的に配列する事で造形を求める。

一本の曲線を規則的に配置し、異なった方向から波を重ねる事で、干渉が生じてうねる様な形を得る事が出来た。[表1-5]は、ブロック状の形態を構築する手順を表にまとめたものである。

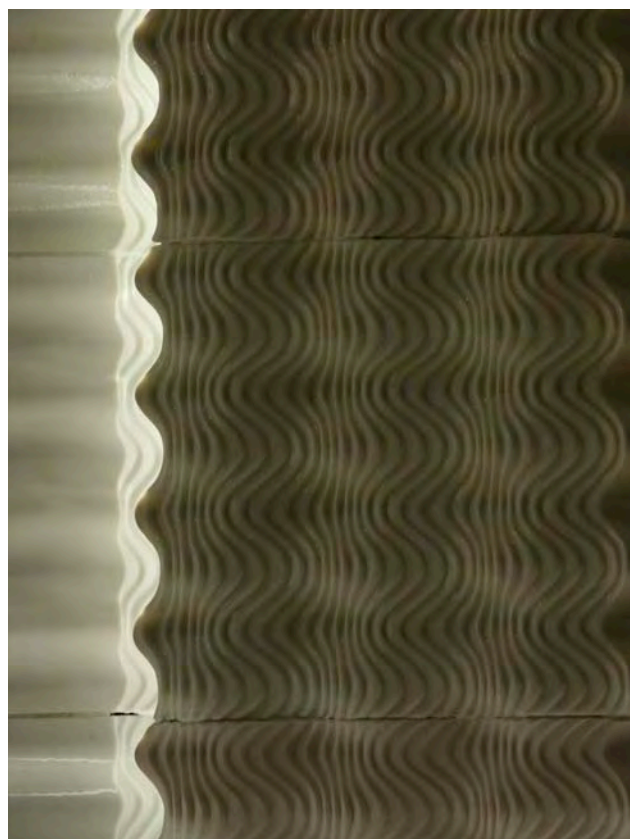
 <p>[写真1-50]</p>	<p>① 基になる波状のパターンから、段ボール紙で型紙を作成する。</p>	 <p>[写真1-52]</p>	<p>④ 5mmの厚さで切断する。</p> <p>切断した発泡スチロールを5mmずつ斜めにずらして再構成すると⑤の様な形を得ることが出来る。</p>
 <p>[写真1-51]</p>	<p>② 型紙を方形の発泡スチロールに貼り、ニクロム線ヒートカッターで切断する。</p>	 <p>[写真1-53]</p>	
 <p>[図1-15]</p> <p>③ 図は、発泡スチロールをカットする際の切断線を示したもの。A-A、B-Bでそれぞれ切断する。</p>	 <p>[写真1-54]</p>  <p>[写真1-55]</p>	<p>⑤ それぞれの写真は、発泡スチロールを切断した物とそれを石膏に置き換えたもの。</p> <p>[写真1-53]は、sin曲線の波の高さを1/2にしたもので構成。</p> <p>[写真1-54]は、一般的なsin曲線で構成したもの。</p>	

[表1-5] ブロック状形体の制作





[写真1-56] 『Wave Pillar』 制作年：2008



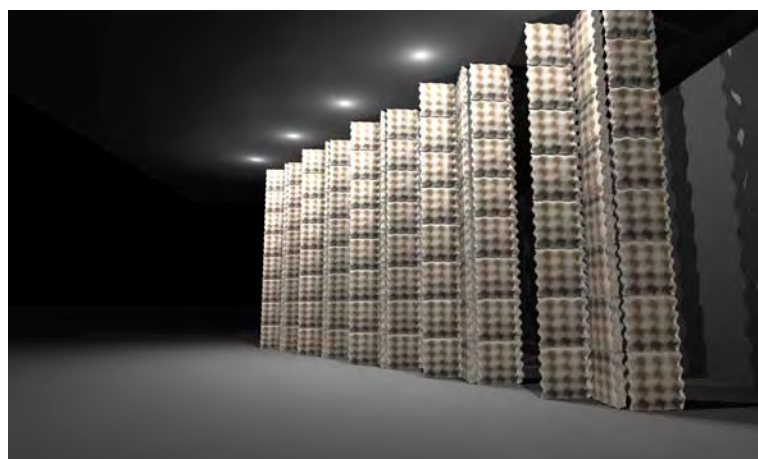
[写真1-57] 写真1-56の拡大

『Surfaceシリーズ』までの作品は、立体の表面に波模様を貼付ける手法をとっていた為に、それらは単に表面にある模様でしかなかったが、この造形を探求する中で、波形の持つエネルギーその物が形を構成していく面白さを感じる事が出来た。[写真1-56・57]は、このブロックで得た作品である。

波は、X軸・Y軸の平面、そしてZ軸も含めた3次元の空間への広がりも持っている。今回形にしたユニットタイルやブロック状の形態は、空間に無限に広がりを持って構成する事が出来る。まだ、取り組み始めたばかりではあるが、その展開に大きく期待を持ち制作を進める事が出来た。

PCを使用する際の、制作における意識についてここで述べておきたい。私の中では、手技を用いて制作する事も、PCを用いて行う事も同列にあると感じている。私なりの考えではあるが、「PCを使うのか」「PCに使われるのか」という点において、自分の視点や経験が重要である。これは、手で道具を用いて作品を作る時も同様で、道具を扱い切っているか、道具に頼ってモノを作っている(=道具に使われている)かの違いである。これは単に理解したからと言ってすぐに越える事が出来るハードルではないかもしれない。

今回私はPCを用いた作業の時点で、既に陶磁に置き換えた時のイメージを頭に描き作業を進めることが出来た。データを素材に置き換え、またその後データを扱い、繰り返しその様な作業をしている中で、どちらかだけでは得られないイメージの広がりを感じている。これまでの蓄積の上で成し得た事かもしれない。



[図1-16] 3Dによる作品プラン

#### (4) デジタルとアナログ

デジタルとは量を数値化して処理すること、アナログとは数値を物理量で示すことであるが、ここでは前者をPC（パーソナル・コンピュータ）を用いて（キーボードやマウスを使いモニターを見て）行う作業、後者を手の感覚で（実際の素材を手で確かめて）行う作業として述べていく。

私はこれまでにPCを用いて作品のシミュレーションや設計を行ってきたが、デジタルとアナログによる造形思考の差異について述べたい。また、これまでの経験の中で私がデジタルとアナログに感じる問題点や課題を明らかにする。

私は『Waveシリーズ』の作品では積極的にPCを用い、作品の設計に留まらず作品のシミュレーションをアニメーションで手掛ける事まで取り組んだ。

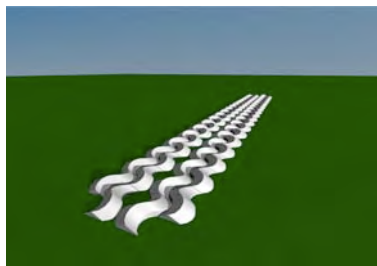
私が作品制作の中にPCを用い始めたのは、約15年前の事である。当時はPCの性能も、現在のPCをジェットエンジンを積んだ飛行機に例えるならば、その頃はせいぜい自転車で走行するくらいのスピードであった。単純に数値だけで比較は出来ないが、当時使用していたPCのCPUのクロック数は80MHzであるのに対して、私が現在用いているものは2.4GHz（2,400MHz）で、30倍にもなっている。

私は『ユニット造形の展開』で、幾何学形体を基本とした反復する造形の展開を行ってきたが、数学的な形とその複製はPCが得意とする領域である。

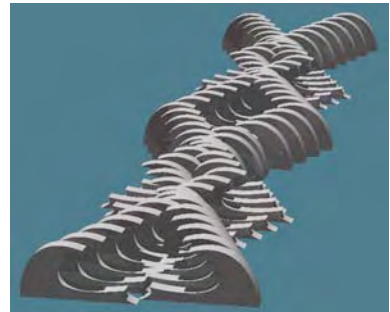
私は当時、作品のシミュレーションを行うことを目的に、PCでの作業に取り組んでいた。ここに示した画像（図1-17～30）は『ユニット造形の展開』で取り組んだものであるが、当時は私の手元にあるPCの環境は限界を感じずにはいられないものであった。これらは3Dのアプリケーションを用いて制作しているが、PCの性能とアプリケーションの限界を強く感じながら向かい合っていたのを今でも思い出す。私自身、元々情報機器の専門家ではない為にこれ等の技術を身に付けるだけでも厄介な事であった。

しかし、大型の作品を手掛ける時、人の目の高さで作品を見る時、それがどのように見えるのかは重要な問題であったし、作品のスケールを決定する上で、シミュレーションを基に寸法に微調整を行える事は、制作のプロセスにおいて有意義であった。

私はPCと出会ってから作品のシミュレーションを行い、私が本来用いる素材である陶磁から離れた作品も手掛ける様になった。C.G.（コンピュータ・



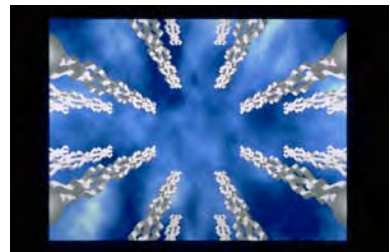
[図1-17] C.G.によるシミュレーション例



[図1-18] C.G.によるシミュレーション例



[図1-19] C.G.によるアニメーションの一部



[図1-20] C.G.によるアニメーションの一部



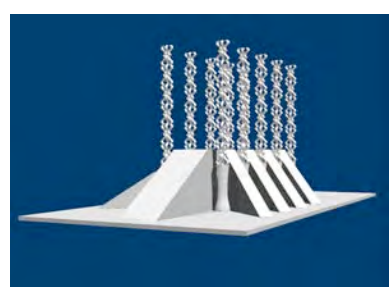
[図1-21] C.G.によるアニメーションの一部



[図1-22] C.G.によるアニメーションの一部



[図1-23] C.G.による作品例



[図1-24] C.G.による作品例

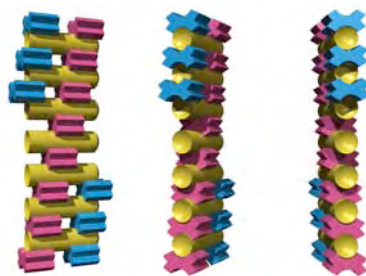
グラフィックス)の中で完結する作品を幾つか制作したのだ。それはPCにより出来上がるものが視覚に対し刺激的であった事。それが私をそのように誘導したのかもしれない。

PCで表現される画像等はコントラストがはっきりし、少し現実離れた魅力がある。モニターで作業をしていると、紙の上での作業よりも鮮やかな色彩が目に入り、作業自体にも何かそれまでの土や陶磁の素材の印象を越えた心地良さを感じ取っていた様に思う。

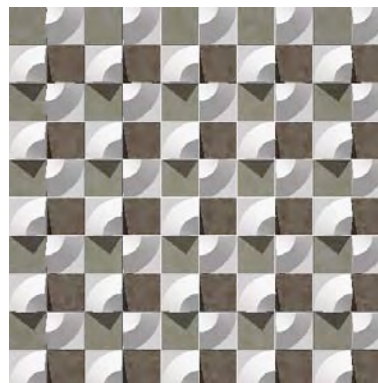
しかし、私はある一定の期間これ等に熱狂的になった後、今度は逆に魅力を感じなくなって行くことを感じた。それはデジタルによる表現は刺激的ではあるのだが、一方で何か画一的であり素材感や質感という意味においては奥行きを感じられないのである。物質の扱いと比べ何処か刹那的で、私が自身の作品に感じる賞味期限の様なものが非常に短くなるのを感じた。また、当時のPC環境における限界もあったが、キーボードとマウスによる造形の展開にも限界を感じた。アプリケーションによる限界(イメージした形がPCの中で再現できない)は造形思考に大きな影響を与える。



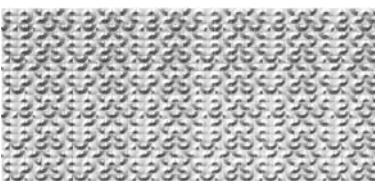
[図1-25] C.G.による作品例



[図1-26] C.G.による作品例



[図1-27] C.G.による作品例



[図1-28] C.G.による作品例



[図1-29] C.G.によるシミュレーション例



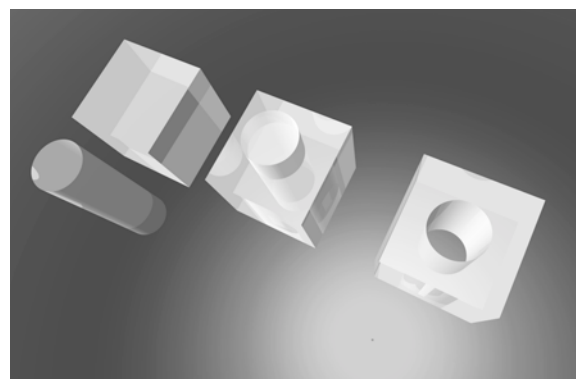
[図1-30] C.G.によるシミュレーション例

問題点を幾つか整理すると、PCで使用するアプリケーションの限界によって、作ろうとする形に自ずと限界が生じ、その枠内で形を模索する様になる。噛み砕いて言えば、PCで出来そうにもない形を思考する努力を止めてしまう事だ。これは、実際に制作する形に大きな問題となって現れる。

また、PCによる制作と実際に素材を手で触った制作の間に大きな距離が生じてしまうこと。これは、PCによるものに対して私自身がリアリティーを持てなくなった事である。PCによって出来上がって来るものはモニター上に映る仮想現実で、何処まで行っても現実ではない。

この2つの問題に対して、私はその後一定の期間PCとの関係に対して距離を取る事で過ごしてきた。作品の設計やシミュレーションで自身の作品を確認し、スケッチの様な位置付けでこれ等と付き合う事を考えたのだ。

造形思考の差異について整理する。物質を扱う場合その物質による制限はもちろんあるが、単に形をつくることを考えると、土を扱う場合は塊を作り、それを削る事や盛り付ける事で、形の試行錯誤を行う。一方PCによる環境下では、形を作るプロセスのルールに従って作業を進めなければならない。例えば [図1-31] で説明すると、図の右側の様な中央に円柱状の穴の空いた立方体を作るとするならば、立方体と円柱をそれぞれに作製(図の左側)する。その後立方体の形状から円柱の形状を引



[図1-31] P.C.による立体制作モデル

き算する事で目的の形（図の中央）を得るのである。そのルールを理解していない所で形は出来上がらない。

この違いは用いる道具によってその扱いが変わる様に、自身の中でそれぞれの道具に長けている必要がある。道具を自身の意のままに扱う事で初めて可能になるものがある。私はこの差異についてはそれぞれについてではなく、両の造形思考によって得られる新たな領域を意識して取り組んで行きたいと考えている。

現在私は、『Waveシリーズ』の中で、再びPCに対して踏み込んだ姿勢を取ったが、先述の2つの問題は私の中で幾らか解消されて来たのか、捉え方に変化を感じた。それはこの間、PCの環境が飛躍的に進化した事がある。PCそのものの性能が良くなり、アプリケーションで行う作業もそれまでの限界を超えた思考が可能になった。また、私自身のPCに対する時間的な経験も作用しているかもしれない。私はこのシリーズの制作の中で、PCを触っている時にも実際の土や陶磁の素材感、場合によっては原形に用いる石膏の材質感を比較的容易に意識しながら進める事が出来た。

プロッターで切削加工を行った作品は、最初の形を作る所からシミュレーション、アニメーションの制作まで大半の作業をPC上で行った。一方、ブロック状の形態の制作では、発泡スチロールを切断する手の感覚を大事に制作し、出来上がった形をPCに取り込んだ後に、シミュレーションやアニメーションを制作している。手技によるものと現実には差異はあるが、今回私の中で同等にリアリティーを持って制作に挑む事が出来たのは、大きな変化だと感じている。




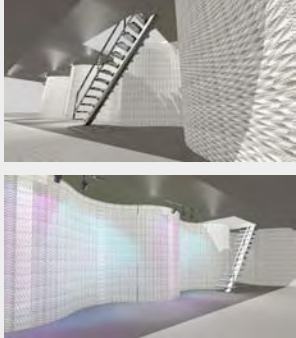



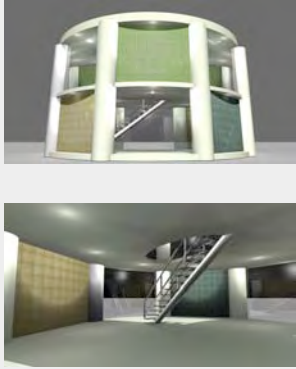
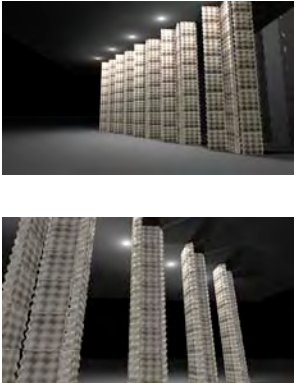
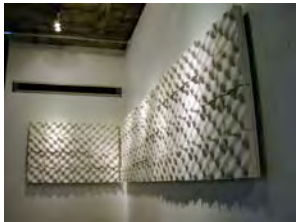
しかし、一方で現在私が持ち得ているPC環境においても、現在なりの限界は生じている。これに関しては、理想的なPC環境を揃える大きな資金があれば、満足度をより高める事が出来るかもしれない。しかし、PCの世界は日進月歩で数年もすれば技術は変化して行く。それを追いかけて創作を思考していても、それは技術に依存した表現に偏る危険性を私は感じているし、それよりも与えられた環境の中でアナログの感覚を大事に取り組みたいと考えている。主体は私のリアリティーの中にあるのだという事を肝に銘じて。








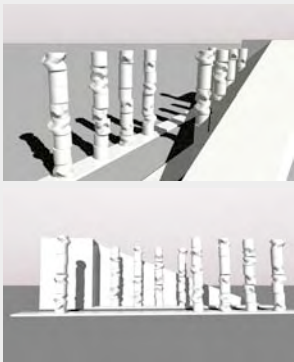
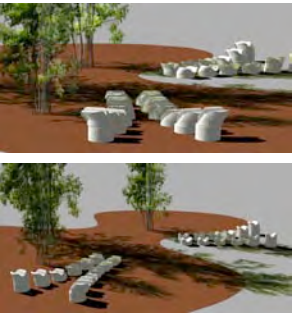
今回私が取り組んだ視点は、以前に取り組んだ意図とは異なり、私が制作する作品の、未だ実現する状態に至らない領域（全体のイメージ）に対して、どれだけ具体的に第三者に伝える事が出来るか、という所にあった。また、プロッターの切削加工で出来たユニットタイルは、形をデータとして持ち運び出来る為に、環境さえ整えば量産を踏まえたプロダクトデザインの領域に移行させる事が容易である。形の縮小拡大も自由に行える利点もあった。

実在には陶磁による作品があり、その作品の持つ意味をより豊かにする、いわば表現をより効果的にするサポート役としてPCを捉えたい。今後、私が実際に大きな仕事等に関わる為には、PCで成し得る表現力は、形を作るサポートとして、もしくはシミュレーションやプレゼンテーションの道具として大きな意味を持つ事を強く感じている。

しかし、最終的に物質としての制作物を目標としている限り、それを越える実在はない。PCを駆使してどれだけ再現性を高めても、物質から伝える事の出来る本質は越える事が出来ないのだ。それを意識した上でデジタルとアナログに向かい合いたいと思う。

『Waveシリーズ』<2008〜> 作品一覧

	<p>(152) 『The surface of the wave』 制作年：2008 サイズ：w:790×h:790×d:45mm 素材：磁器</p>		<p>(157) 『Wave Pillar』 plan 制作年：2008 パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(153) 『Ripples (light &amp; shade)』 制作年：2008 サイズ：w:790×h:790×d:40mm 素材：磁器</p>		<p>(158) 『The surface of the wave』 plan 制作年：2008 パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(154) 『WAVE』 制作年：2008 サイズ：w:276×h:830×d:57mm 素材：半磁器</p>		<p>(159) 『Wave Pillar』 plan 制作年：2008 パネル (C.G.による)</p>
	<p>(155) 『Wave Pillar』 制作年：2008 サイズ：w:340×d:340×h:920 mm (台座含む) 素材：磁器</p>		<p>(160) 『WAVE』 plan 制作年：2008 パネル (C.G.による)</p>
	<p>(156) 『Wave Pillar』 plan 制作年：2008 パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>		<p>(161) 『波の中に見える陰翳の気配』 サイズ：w 1240×h:825×d75 mm 右 w:3100×h:825×d:75 mm 素材：ニューボーン</p>

 	<p>(162) 『色の陰翳』          サイズ：各 w:415×h:415×d:40mm          素材：半磁器</p>		<p>(167) 『無題』 plan          制作年：2008          パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(163) 『風と光の通る道』          サイズ：約w:550×d:800×h:140mm          素材：ニューポーン</p>		<p>(168) 『風と光の集う場所』 plan          制作年：2008          パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(164) 『風と光の集う場所』          サイズ：約w:900×d:400×h:110mm          素材：ニューポーン</p>		<p>(169) 『波の中に見える陰翳の気配』 plan          制作年：2008          パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(165) 『光と風が作る形』          サイズ：各 h:525×w:125×d:125mm          素材：ニューポーン</p>		<p>(170) 『光と風が作る形』 plan          制作年：2008          パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>
	<p>(166) 『風と光の通る道』 plan          制作年：2008          パネル及びアニメーション (C.G.による)</p>		<p>(171) 『風と光の通る道』          制作年：2008          素材：ニューポーン</p>

## 第2章 泥漿（でいしょう）鑄込みによる制作のプロセス

第1章では、作品の変遷と各シリーズの造形の展開方法について述べた。

石膏により原形を得る方法については、第1章-1. 形の形成 『ユニット造形の展開』の中で述べた。その後の制作について述べていく。ここでは、各シリーズに共通する陶磁を成すプロセスを私が用いている泥漿鑄込みの技法から解説し、そこから見える私の素材に対する考え方を述べていく。

### 1. 鑄込み

#### (1) 石膏型の制作

陶磁における鑄込み成形は、原形から石膏の型を得る事が必要である。[写真2-1]は石膏の原形とその型である。中央の丸いものが原形で左右にあるものが型になる。

石膏を扱う時には、攪拌時に気泡の混入がない様にしなくてはならないが、加えて石膏に混合する水の量も注意深く調整する必要がある。石膏型は後に述べる泥漿の水分を吸水させ成形を行う為、その吸水性を均一に保つ必要がある。それ故に型のパーツごとの石膏を溶く際に、水分量を均一にしなければならない。型作成時の水分量が型のパーツによって異なると、型に接していた場所により得られる生地 thickness に差が生じる。



[写真2-1] 石膏型（左右）と原形（中央）

私が、型を作る際の石膏と水の質量比は〈石膏100：水80〉である。一般的には、水の量は70～80とされるが、水の量が多いほど泥漿の水分を吸収するスピードが速くなり、成形に要する時間を短縮出来る。しかしその一方で石膏自体が脆くなるので、原形の形がどのような物か、作業の環境も見定めて調整する必要があるだろう。私の場合、作業にも慣れてきている事もあるが、鑄込み作業にかける時間を短縮する目的で、水の割合を多くして型を作成している。

型は完成して間もない時は水分を多く含んでいる為、十分に乾燥させた後に鑄込みの作業に移る。

#### (2) 泥漿の調整

泥漿とは、土をなめらかなクリーム状の流動体に調整したものである。単に土に水を加えて行くと土は粘性の強いペースト状になり、さらに水を加えると田んぼの泥の様なべたべたした状態になる。その泥を滑らかなクリーム状の流動体に調整したものを泥漿と呼ぶ。泥漿を調整するには土にケイ酸ソーダー（＝水ガラス）と水を加える。ケイ酸ソーダーは、土の粘性を低くする作用がある。調整する土とケイ酸ソーダーと水分量の割合は、磁土を使用する場合、一般的にケイ酸ソーダーを乾燥土の重量の約0.2%加え、水は乾燥土に対して30%を加える。しかし、土の種類によってケイ酸ソーダと水分量は異なる。写真にある泥漿は半磁土を調整したもので、ケイ酸ソーダと水の量は磁土の調整時よりも多く加える。それは、半磁土は磁土よりも粘性が強い為で、半磁土は食べ物に例えると小麦粉で出来たうどんやパン生地の様で粘りがある。一方、磁土はバサバサした片栗粉の様で水の中でバラバラになりやすい。



[写真2-2] 泥漿の調整

ケイ酸ソーダは泥に混入すると、土が粘土状に結び

ついている状態を分子レベルでバラバラに引き離す作用を持っている。よって、もともとサラサラした状態の磁土よりも粘りのある半磁土の方が、流動化させる為のケイ酸ソーダを多く必要とするのである。[写真2-2]は、泥漿を攪拌機で調整している所である。

私はこれまで半磁土や磁土等、数種類の土を使用してきた。同じ名称の土でも産地やメーカーによって土の性質は異なる。よって、基本的な調整量を基に、自身の作品に合わせた泥漿の調整が必要となる。

また、私の調整は、基本的な調整の後に柄杓で泥漿をすくい、柄杓を傾けた時に泥漿がサラッと流れつつも泥漿が水飴の様に細い一本の線を引いて流れて行く様に、最終的には目で判断し行う。泥漿が濃過ぎる（水分量が少ない）と流れる泥漿の線は太くなり、ケイ酸ソーダが足りない泥漿がボテッボテッとした状態になり、きれいに糸を引く様に流れない。

鑄込みを行う型の大きさや形状によっても泥漿の状態を変化させることもあるので、経験的にその状態を得ることも必要となる。

### (3) 石膏型の組み立て

石膏型の組み立て以降で示す石膏型の写真資料は、『Surfaceシリーズ』の作品で用いたものである。

型の乾燥を行った後、型の組み立てを行う。型の内側の空洞になっている部分に泥漿が充填される。型はクランプを用いて強く固定する。小さな型の場合、ゴムバンド等を用いて固定することもあるが、中に充填される泥漿の圧力は想像以上に大きい。固定が不十分であると泥漿が漏れることもある。型が泥漿の圧力によって開いてしまわない様に強く固定する必要がある。



[写真2-3]石膏型の乾燥



[写真2-4]石膏型の組み立て①



[写真2-5]石膏型の組み立て②



[写真2-6]石膏型の組み立て③  
ペットボトル製の注ぎ口を取り付けたところ



私は多くの作品の場合、型の組み立てと同時に、鑄込み口（泥漿を入れる部分）、排泥口（泥漿を出す部分）に塩ビ（塩化ビニル）パイプを取り付ける。その塩ビパイプの鑄込み口部分にはペットボトルを加工して作った注ぎ口を取り付ける。排泥口の塩ビパイプには、塩ビで出来たキャップを用いて蓋を取り付けておく。

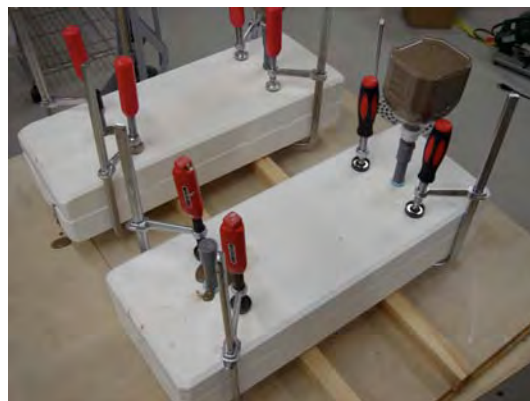
〔写真2-4～6〕は、型の組み立ての手順である。

#### (4) 泥漿鑄込み

石膏型の鑄込み口から泥漿を内部に充填する〔写真2-7〕。少し時間を置くと、石膏が泥漿の水分を吸い取ることにより、石膏と接していた泥漿が固い土の膜になる。この膜の部分に必要な厚さが得られた後、排泥（泥漿を流し出す）を行う。

鑄込みに必要な時間は、必要とする厚みや土によって差がある。また、泥漿の調整された濃度によっても時間は異なる。

参考ではあるが、私が扱っている半磁土の泥漿による鑄込み時間とおおよその厚み、また型を外すまでの時間を〔表2-1〕にまとめておく。



〔写真2-7〕 鑄込み作業

尚、型は1日に数回使用する事がある。その場合、1回目より2回目、3回目の方が、石膏型がより水分を含んでいる為に鑄込みに要する時間を長く取る必要がある。石膏型の厚みや乾燥具合により変化するので、大量に量産する場合は各回の時間を記録し、制作状況を管理する。

また、石膏型の耐久性は、型に施された表面のレリーフ等により異なるが、おおよそ50回程度使用する事が可能である。

鑄込み時間	厚み	型を外すまでの時間
30分	3～4 mm	1時間
1時間	5 mm	2時間
2時間～3時間	7～8 mm	3～4時間

〔表2-1〕 半磁器土泥漿の鑄込み時間と得られる厚み（おおよその目安時間）

#### (5) 排泥と乾燥

必要な厚みが得られた所で、余分な泥漿を流し出す。

その後、型の中に残った土が全体的に固くなったところで石膏型から外す。

排泥は〔写真2-8〕の様に型を90度傾け、型の中で固まっていない泥漿を流し出して行く。

写真にある型の場合は、作品の裏面に鑄込み口と排泥口を取り付けているが、同じ面に施さない場合もある。また、型が極めて大型の場合、泥漿が満たされている石膏型は重量が非常に大きくなるので、鑄込み口を上、排泥口を下に付ける場合もある。原形や石膏型の形や大きさによって、その位置は設計される。

石膏型の制作の説明に用いた〔写真2-1〕は、石膏型そのものに穴を開け、その穴が鑄込み口と排泥口を兼用している。



〔写真2-8〕 排泥

〔写真2-9〕は、概ね余分な泥漿を出した後に石膏型を180度反転させた状態である。この状態で、型の中にある液状の泥漿を全て流し出す。

型を外すまでは、〔表2-1〕にある一定の時間、型の中の泥漿の濡れが引くまで水分を型に吸収させる。

以上の手順で、原形と同じ形のもの（型の内側は中空）が型の中に土で出来上がる。

## (6) 型から外す

排泥が終わり、適度な固さになった頃合いを見て型を外す。固さの目安は、生地自体がそのものの重さや型を外す作業で歪んでしまわない位である。例えば固まったチョコレートの様な固さであろうか。

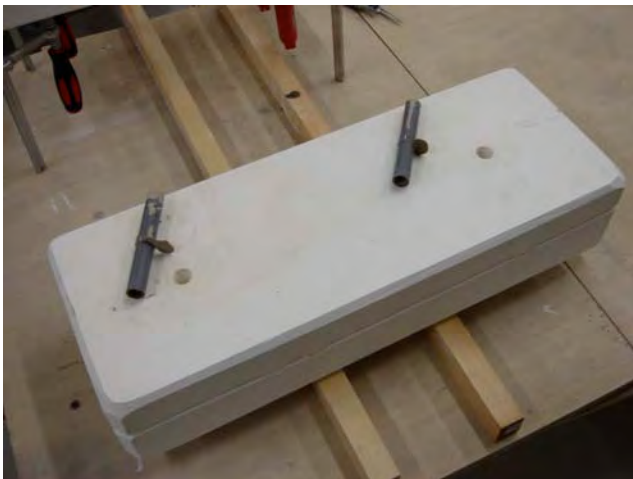
生地は型の中で水分を抜き取られる為に、型の中にある時から収縮を始める。中の形状や表面のテクスチャ等にもよるが、型の中で乾燥が進み過ぎると、鑄込んだものが収縮により切れてしまうことがある。引っ掛かりの無い形状であれば特に不具合はないが、型を外すタイミングは、1回目に鑄込んだ時に様子を見ながら時間調節を行わなければならない。

型を外す手順は〔写真2-10～13〕の様に行う。

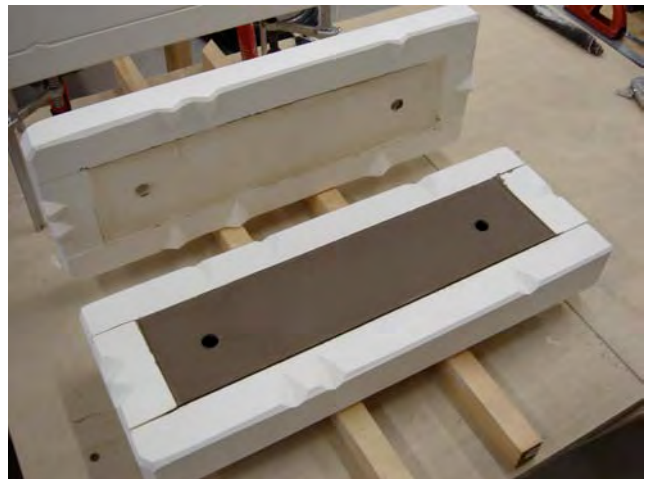
型から外した後は、素地の乾燥に移る。



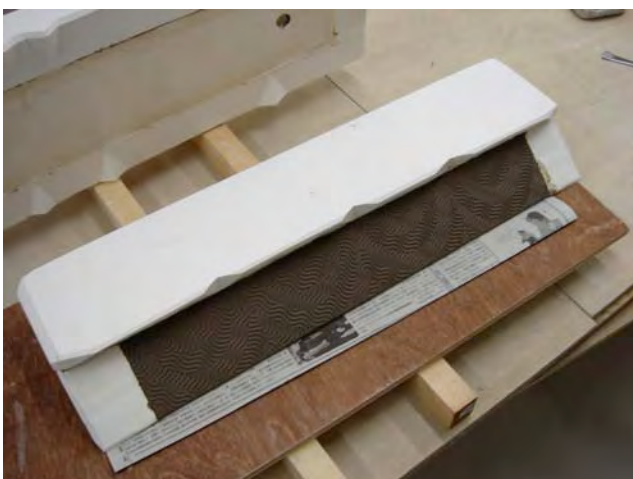
〔写真2-9〕 排泥および乾燥



〔写真2-10〕 石膏型を外す①



〔写真2-11〕 石膏型を外す②



〔写真2-12〕 石膏型を外す③



〔写真2-13〕 石膏型を外す④

ここで石膏型を制作する際のポイントを述べておく。

石膏型を外す手順は [写真2-10~13] の様に行うが、[写真2-13] の様に板の上に鑄込みによって出来たものを出す時に、石膏型は板の上に平らに乗らなければならない。突起物や型の設計時に型の組み方を間違えると、この作業が非常に困難になる。石膏型は、中にある原形の形のみではなく、作業手順の中でどのように型を扱うのかを計画した上で、設計をする必要がある。

また、泥漿鑄込みによる成形は、鑄込み口と排泥口が作業の過程で必要となる。作品に残る穴の位置や向き、大きさ等、原形を制作する段階でその部分も設計する。必要な場合は、排泥後に穴を閉じる方法もある。作品の必要に応じての計画が重要だ。

また、私の経験上からの留意点を述べておく。石膏原形から石膏型に至るまでのプロセス上の事であるが、原形や型に雑な仕事を残してしまうと、その雑な状態が鑄込んだ作品に全て同様に現れる。形の完成度がここで決定付けられると言っても良い。ここまでの作業は正確に形を得る上で重要なプロセスで、丁寧な仕事が求められるのである。型の完成度が高ければ高い程、後の作業を楽に進める事が出来る。

## 2. 乾燥・素焼き・釉薬および化粧土の塗布・焼成

### (1) 乾燥

型から生地を外した後は、急激な乾燥によるひび割れや歪みが出ない様、時間をかけて乾燥する。乾燥する期間は、生地の厚さや空気の乾燥状態によって調整する。

### (2) 素焼き

素焼きは、生地を乾燥した後に行うが、釉薬を施す際に釉薬に含まれる水分によって乾燥した土が、水を含んで傷が生じるのを防ぐ。一度乾燥した土が多くの水を含むと、生地が水分により膨張し切れや割れが生じることがある。土は乾燥で水分が抜けると共に収縮し、乾燥したものが水分を含むと再び膨張する。素焼きをすることで、水を含んでも生の土の状態に戻ることは無く、比較的容易に扱うことが可能になる。

素焼きの工程は、作品によって省略することがある。それは作品の形状や釉薬や化粧土の塗布を行う際に、水を含んでも傷が生じにくい、もしくは形状が安定している場合である。素焼きを省略出来れば、窯の燃料にかかるコストを減らす事や、そのための手間を省く事も出来る。取扱中に不安があるものは素焼きを行う。素焼きの温度は土の種類によって設定が変わる。私の作品の場合は、半磁土で800度、磁土で900度を目安に焼成する。

### (3) 釉薬および化粧土の塗布

釉薬および化粧土の塗布は、私は主にスプレーガン [写真2-14] を用いて行う。ガンに付いているカップの部分に釉薬や化粧土を入れ、コンプレッサーによる圧縮空気を用いて、霧状に釉薬や化粧土を吹き付け塗布する。

素焼きをした素地の場合は特に問題はないが、乾燥しただけの生の土に釉薬や化粧土を施す(生掛け)場合は、表面が水分で濡れ過ぎないように注意する必要がある。生掛けの際は、出来るだけ細かな霧状でこれらを施す。



[写真2-14] スプレーガン



[写真2-15] スプレーガンによる吹き付け

#### (4) 本焼成

釉薬もしくは化粧土を施した後、本焼成を行う。

焼成する窯には、電気窯・ガス窯・灯油窯等があるが、私は電気窯〔写真2-16〕を使用する。電気窯は電熱線によって温度を上昇させる為に比較的安定して温度管理を行うことが出来る。

本焼成は、施した釉薬が溶ける温度、磁土を用いている場合はその土が磁器化する温度で行う。磁器化とは、磁土そのものが焼成によりガラス化することである。これにより素地の隙間はなくなり吸水性はなくなる。また、素地に透光性が生まれ、独特の透明感のある白さが生まれる。

焼成の温度は作品（土や釉薬の種類）によって異なるが、私はそれぞれに合わせ、1180度～1280度を使い分ける。釉薬が溶ける温度は、釉薬の種類により異なる。また、釉薬や用いる土、求める色合いで使い分ける。私は化粧土を用いた時の焼成は1230度で行う。温度を上げ過ぎると、ピンクや赤系の色が熱で飛んで（気化）しまい白っぽく色が抜けた様になる。



〔写真2-16〕電気窯 15kw

窯の雰囲気について述べる。雰囲気とは焼成中の窯の内部の酸素の有無の状態を言う。一般的な言葉で言うと、完全燃焼と不完全燃焼である。

不完全燃焼は、窯の焼成では還元焼成に当たる。窯の中にガスを過度に送り込み、窯の中の酸素を追い出す様に焼成する。それにより金属を発色剤に用いる釉薬は還元された色（錆びていない色）を発する様になる。

完全燃焼は、窯の焼成では酸化焼成で、酸素が窯の中に十分供給される状態である。この状態で金属を発色剤に用いる釉薬は、その金属が酸化した色合い（錆びた色）となる。

例えば、鉄を用いた釉薬の酸化した色は、黄瀬戸釉や鉄茶釉といわれる黄色から茶褐色である。一方還元時の色は青磁等の青色になる。

また、土そのものも酸化と還元では趣が異なり、磁土は酸化では淡いクリーム系の白に、還元では青味のある白になる。陶土もその土の特性によって酸化、還元で色が変わる。

本焼成は、作品の最終的な表面の風合いを決定付ける重要なプロセスであるが、窯の中の熱による化学変化や土の変容で表情が決定付けられる。また、焼結による収縮や変形も見逃せない。同じ土や釉薬や焼成方法を用いても、季節やその時の環境によって最終的に現れる表情が微妙に変化することも考慮する必要がある。

次に焼成について考えることを述べる。

これまで、私は多くの作品を焼成して来たが、それはそれまでの経験と知識の積み重ねの中で何とかうまく成り立っている。全く新たな素材で作品に挑む時には、それまでの経験だけでは補うことのできないこともある。まずはサンプルを焼成し、そこから目的にあったものを導き出す為に、制作過程の中で調整を必要とすることもある。

焼き物をよく生き物であると表現することがあるが、それは土そのものを手の中で形作る所から、炎の洗礼を受けて窯から出てくる所まで、それぞれの過程の中で実に様々な様相を見せるからだ。また、思う様にコントロールできる時も、同じ様に行ってもコントロール出来ないこともある。手の中に捕まえた瞬間にすり抜けて行く様な感覚を私自身何度も経験している。実に奥行きのある深い素材である。

私の作品は、その性格上、大きさの変化や歪みは極力最小限にしたい。色や風合いにしても出来る限りコントロールするが、素材の持つ幅を理解することも一方で重要であると考えている。最終的に出来上がるものは、全く均一に同じものにはならない。故に土や釉薬の最終的に現れる風合いの幅を見極める必要

があるのだ。その素材が現す幅と私が作ろうとするものの擦り合わせの中で、作品の素材としての表情が出来上がって来るのだ。

### (5) 作品の組み立てと仕上げ

作品は多くの場合、焼成後組み立てを行う。幾つかのユニットを接着し一つの形として完成させるものと、壁面に作品を設置する為にパネル状に作品を仕上げるものと大きく2つに分けられる。

前者の場合は、各ユニットをエポキシ系の接着剤（2液性で混合による化学変化で硬化する）で固定する。各ユニットの継ぎ目は、目地材を充填し仕上げる。また、最終的に作品が自立する様に、台座を別の素材で制作することもある。

後者のパネルの場合は、木材のコンパネ（合板）を加工することから始めるが、焼成したユニットを完成の状態に一度並べた上でサイズを測る。焼き物は同じ窯で焼成しても、窯に詰められていた位置や乾燥時の状態によって、出来上がるサイズにばらつきが生じる。そのばらつきと、目地の幅を考慮に入れてパネルのサイズを決定する。構成するユニットの数が多い程、デリケートな作業になる。時には、1mm以下の寸法で修正が必要になることもある。

木製のパネルを加工し、塗装した後に焼成したユニットをパネルに接着する。このとき用いる接着剤もエポキシ系の接着剤である。

その他、配慮しなくてはならないことは、予定されている展示スペースの条件である。壁面の場合は、ネジや釘を打つことが可能であるか、又はワイヤーで吊り下げを行うことが出来るのかどうか、その条件に合わせて取り付け方法を計画する。大型の作品の場合は、とりわけ展示の為に工夫が必要となる。

作品の組み立て終了後は、梱包し実際の現場での作業となる。

ここでは、個展等の画廊で展示する為の作品の仕上げを述べてきたが、建物に直接施工する場合は、その時々条件に合わせて計画する。時には、現場において作品を構成するパーツを全て並べ、現場の作業員と確認しながら進めることもある。

基本的な制作過程は、以上である。作品のシリーズや個別の作品によって少し変化する部分はあるが、概ね以上の手順で作業を進める。

## 3. 素材の変換

私は、石膏による原形、石膏型、鑄込みによる成形、土が焼成により陶磁となる流れの中で作品を制作している。この素材の変換の中に私の造形の特徴が現れている。

先ず、素材との距離感を示した上で、その造形に対する私の立ち位置を述べていく。

### (1) 私と素材との距離感

陶磁は土を素材として、成形し乾燥し、焼成を経て作品や製品となる。形を作る技法は直接粘土を手で摘み、轆轤を引いて成形する方法から、直接土に手を触れずに、主に石膏等で出来た型を用いて形を作る方法や工業生産では金属型でのプレス加工等様々にある。

これまで述べた様に、私は石膏型を使い、泥漿鑄込みにより成形を行う。

私の作品は石膏原形として制作した形に起点がある。その基になる形を陶磁として得るまでにどれだけ精度を保ち成す事が出来るかで、作品の完成度が決定される。

粘土は、直接手で触れ形を作ると、指や手の跡が形の上に残り、手で触った痕跡が最終的に陶磁の表面に現れて来る。土は陶磁となるまでに、幾つもの制作プロセスを経ることとなるが、そのプロセスの中で、手で触った痕跡は、最後に作品の表面に有機的に現れるのである。例えば、平らな粘土で出来た板を手で曲げ、もう一度真っ直ぐに伸ばしても、その痕跡は記憶され最終的な作品の表面に歪みが現れる。その

為、全くフラットな表面を陶磁の作品で得ようとする時、特に乾燥までのプロセスで表面に可能な限り力を与えない配慮が必要となる。

私が土と向かい合う時には、如何に手跡として私の痕跡を残さないか、という素材の扱いに慎重になる。私はユニットの形を得る際に、発泡スチロールをニクロム線ヒートカッターでカットする事によってそれを成している。その基になるユニットの形を、土から陶磁までのプロセスの中で管理することが、作品の全体像を得る時の精度に繋がるのである。

陶磁には、このように制作者の痕跡を出来るだけ消す表現と、制作者が土に対して造形的に力を加えそのまま形を成す表現の大きく分けて2つの素材に対する方向がある。私は前者の立場で作品に向かう事になるが、原形の形の中に私の造形の主たるものを組み込んでいく事になる。

石膏型の制作では、先に石膏型の石膏と水分量に関して述べた様に、ここでも最終的な陶磁としての精度を上げる為の注意点がある。

又、焼成において多くのユニットを構成し、複数回の窯焚きが必要な際は、それぞれの焼成時の窯の温度管理や、一回の焼成についても窯の中に生じる温度差にも注意を払う必要がある。

この様に見ると、私は素材を直接触れるという所からは遠くに位置しているが、一方で、設計した形に対して出来るだけ近い位置を目指しているのだ。

## (2) 変換する素材に見る造形の特徴

私は、この発泡スチロールと石膏で得た形状を石膏に置き換え原形を作る。石膏原形の表面を仕上げた後、そこから雌型となる石膏型を作り、泥漿を流し込み、その形を土に置き換える。

私の制作では、如何に最終的に焼成した作品を、最初に作り出した形状に対して忠実に仕上げて行くかという事に、大きなエネルギーをかける。先に述べている様に、土は乾燥によって収縮と歪みを生じ、焼成によっても同じく影響を受ける。

形を得るという事に特化して素材との対話を述べるならば、私はニクロム線ヒートカッターにより発泡スチロールで形を得るプロセスの中に、それが一番濃く現れていると感じる。発泡スチロールがニクロム線ヒートカッターによって溶断されていく作業の中に、発泡スチロールという素材をリアルに感じるのだ。

ここで、発泡スチロールで形を得る一つ前のプロセスについて触れたい。それは発泡スチロールをカットする際に用いる型紙であるが、手の中にある形が2次元から3次元に変換する重要な位置でもある。型紙は2次元の線から出来ている。ニクロム線ヒートカッターでは、発泡スチロールを直線で切断し、ここで私の基本となる形は決定付けられる事になる。

次に形を石膏に置き換えて行く過程では、石膏を水で溶き硬化して行く中に感じる素材感。又、最終的に硬化した石膏を0.1mmの単位で加工し、表面を仕上げる際の石膏の素材感に対しても、私は強く直接的な素材との対話を感じている。

発泡スチロールにより得た形は、表面に発泡スチロール特有の肌合いが残る。これを石膏の段階で消し去り、形のみを純粹に得る。

発泡スチロールと石膏における作業の精度は、最終的に土、そして陶磁へと素材が変化して行く際に大きく影響する。精度の落ちた原形や石膏型からは、最終的に作品を構成する時に歪みが生み出され、意図されないノイズが生じてしまうのである。

この発泡スチロールと石膏によるプロセスの中から、形に対する私の造形の特徴が現れる。土、陶磁に対する私の視点は、その表面に現れる素材としての質感にあると言えるかもしれない。

### (3) 素材と制作プロセスに見る私の立ち位置

私は、素材と制作のプロセス両方から自身の立ち位置を考えると、プロダクト的思考を強く感じる。いわゆる手技による工芸的な制作ではなく、土から陶磁に至る有り様を管理する位置で制作を進めている。制作（生産）過程だけを見れば、それは極めてプロダクト的な作業である。また、作品全体像を得る為のユニットの制作から空間的展開に至る思考もプロダクト的、もしくはデザイン的と言ってよいだろう。

制作プロセスにおいて、私は石膏型を用いた鑄込みにより反復生産的に作業を行っているが、目的とするものは、いわゆる反復生産によりものを生み出す事ではない。

複数のユニットを構成する事により、それを設置する空間において作品全体像もしくはそこからの広がり構成する事に私の目的はある。そこに私の表現というものがある。

工芸的、プロダクト的という印象について少し述べたい。

工芸的とは一般的には一つ一つのもを手技によって成し、職人や作家がデザインから制作までの全工程をおおよそ一人か少数の人数で行い、プロセス全体を見回すイメージを私は持つ。制作者は素材に対してその内側にいる様である。

一方、プロダクト的という面では機械的に画一なものを生産する印象を持つ。制作のプロセスでは、企画・デザイン・生産（制作）と細かに分業され、それぞれの専門を担当する人達でプロセスが構成される。デザインを取り出して見ると、全体の中でその役割は非常に大きなものではあるが、一般的にデザイナー自身が自分で素材（材料）を扱い生産全体を手掛ける訳ではない。その意味で、プロダクトは素材に対して外側にいる様に感じる。もちろん素材に対する理解や知識は充分に必要なであるが。

ここから私の立ち位置を考える時、制作プロセス全体をとらえる意味と、素材に対する位置では工芸的な視点に立っているが、画一化しユニットを作り出す様はプロダクト的であると言えるだろう。ものづくりという位置から私の立ち位置は工芸的素材との対話やプロセスに置ける全体を見る工芸的な視点から、プロダクト的で合理的なものを含みながら進めていると言える。

現在、私は作品制作の全ての過程を自身の手により行っているが、私が表現として目指している空間に対して作品を展開する場合、そのスケールの大きさによってはその生産を他者の手に委ねる必要がある事を意識している。いわゆる私の制作をプロダクトの中に移行するという事であるが、しかし私はここに難しさを感じている事がある。それは、素材の変換の際に求めているクオリティーを全くの他者の手に委ねられるかという事である。

先に手技と言う言葉で工芸的という事を述べたが、成形から焼成を終える過程の中に、形を維持する為の独自のノウハウが私の作業の中にはある。プロダクト的な側面を私の制作の中に解説したが、これらは全くの機械化の中で成せる事ではなく、プロダクトとは言え、人の手による作業が主である。そこには素材等の扱いに関する一定のノウハウと、それを理解し実現する為の技量を必要とするのである。制作工程やその扱いに特殊な部分があると、それについて一定省略する為の工夫がある。そこで本来私が意図する形のクオリティーが変化する可能性がある。その点に関しては、実際にその対応を迎えた時の私の課題であろうと考える。

私の立ち位置に関して、私が目指す表現からそれを最後に示しておきたい。

私は、ユニットの形としてタイル状の形体やブロック状の形体を、反復し数多く制作するが、この形を量産する事が私の目的ではないという事を重ねて述べておく。

私が、自身の作品で目指す最終的な目的は、作品を設置する空間で作品が構成する形や、そこから広がる空間の印象を得る事である。あくまで、上記で述べた事は、素材や制作のプロセスにあるものを、作る作業の視点から見た位置付けである。私の本来の表現は、そこで出来上がってくるものを空間の中で実現する事にあるのだ。

### 第3章 空間と作品の関係に見る私の視点（空間に対する視点の構築）

私は作品を展開する上で、それを置く空間を強く意識する。それは、『ユニット造形の展開』<1990～1999>の初期の頃からで、当時から建築に関わる造形物の表現を指向していた。

現在、私が作る作品は、オブジェの様に鑑賞のみを目的としたものではなく、建築や取り巻く環境と響き合い、新たな印象を演出するものと考えている。

ここではまず、私の作品と空間に対する視点を構築する重要な位置付けとなった2つの展覧会について述べる。

1つは、成羽町美術館で開催した「アート・ビジョンVOL.3 池田晶一 ～SUN & MOON～」である。この展覧会は、美術館の建築空間に対するインスタレーションで、建築が作り出している空間と、自らの造形が作り出す空間を共鳴させる事を意図して取り組んだ事例である。

2つには、岡山後楽園で開催された「おかやま後楽園300年祭 空間アート ガーデン -現代美術をとおしめる後楽園-」。後楽園では先の建築空間とは趣が異なり、日本庭園という独特の環境の中で何を持って私の作品の表現を成すか、ということ強く意識させられた展示であった。又、この展覧会は自身の取り組みだけではなく、他の出品者の作品から私が現在意図する幾つかの視点を感じ取るものがあった。空間における作品の意味を読み取り、私の視点に繋がるものをまとめていく。

次に、環境造形の中でパブリックアートについて考察を試みる。

ここでは、主に1990年代に東京において計画された「東京都庁」（1991年竣工）、立川基地跡地開発「ファーレ立川」（1994年）「新宿アイランド」（1995年）「東京国際フォーラム」（1997年）「六本木ヒルズ」（2003年）の作品から、作品と鑑賞者の関係を読み取り、そこから私が自身の作品に導く視点について述べていく。

#### 1. 展覧会から

##### (1) 「アート・ビジョンVOL.3 池田晶一 ～SUN & MOON～」

会期：1998年7月23日～8月30日 企画：成羽町美術館

「アート・ビジョンVOL.3 池田晶一 ～SUN & MOON～」は、安藤忠雄氏の設計による成羽町美術館（1994年～）で開催した。この展覧会は、この美術館で開催されている現代美術の第3回目の企画展として開催されたものである。

その経緯は、開催の前年に成羽町美術館から企画の依頼を受けた所から始まる。それは私が岡山に在住し制作活動をしていた1993年から5年目のことで、作品の流れに一つの節目を迎えた年でもあった。

依頼を受けた当初、作品の展示は、企画展示室と呼ばれる自然光の入る吹き抜けの、大きな空間で行うというものであった。個々の作品については後に述べるが、私はこの展覧会の為に『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』と『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』を制作する計画を立てた。

経緯の中で、後に美術館全体を使った展示が出来ないかという提案を受け、作品の配置図にある計5つのスペースに作品を展示する事とした。新たな作品以外は、その前の5年間に制作した作品をこの会場で再構築する形で空間に挑んだ。それらの作品は一度、別会場で展示したものではあるが、それまでは一般にホワイトキューブと呼ばれるギャラリーの白い壁の四角い箱状の展示室に展示したものであった。本来私はこの時与えられた様な、光や風を感じられる空間的に変化のある場所に作品を設置する事を望んでいた。私はこの展示で、作品と空間を考える貴重な機会を得たと言える。

#### ・成羽町美術館と会場での作品配置

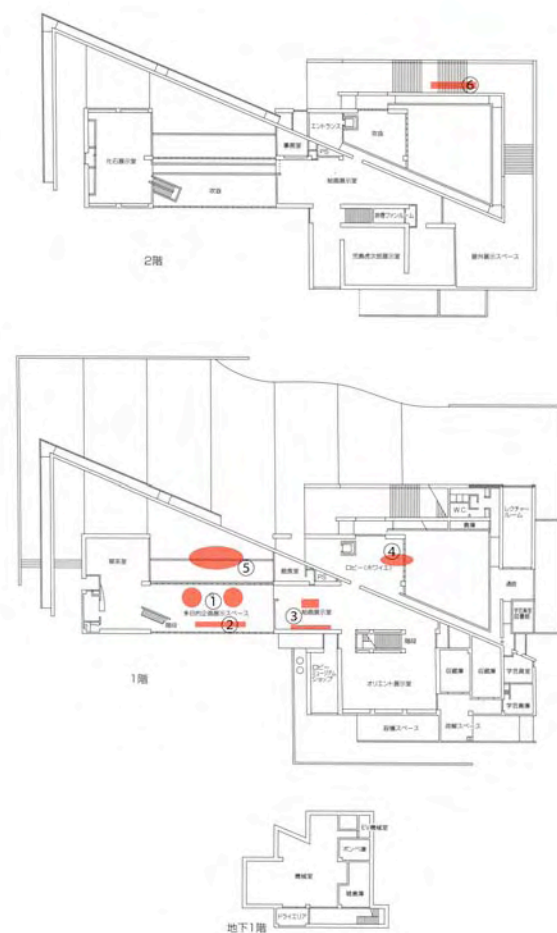
成羽町美術館について簡単に紹介する。この美術館は岡山県成羽町出身の洋画家である児島虎次郎



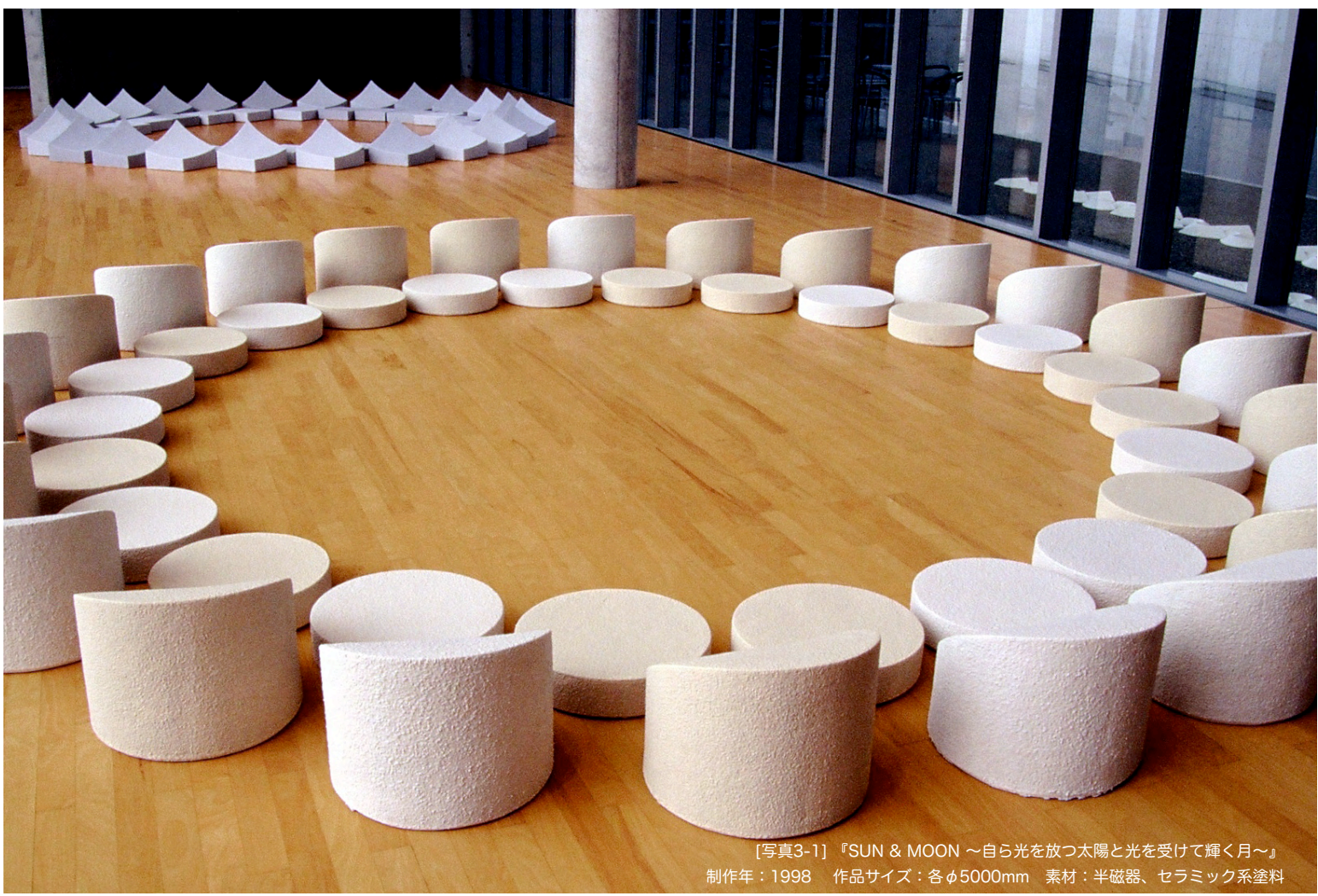
(1881-1929)の遺徳顕彰を目的に1953年(昭和28年)に開館し、現在の建物は安藤忠雄氏により手掛けられ1994年(平成6年)にリニューアルしたものである。安藤忠雄氏は、コンクリート打ち放しの建築で著名な建築家であるが、その建築空間は幾何学的な構造と空間における光の捉え方で、実に豊かな表現が実現されている。

この美術館は、児島虎次郎の絵画や古代エジプトの美術品、成羽町で採掘された化石等を常設で展示している。アート・ビジョンは1994年のリニューアル後、今を生きる現在の美術の動向を探る展覧会として開催されて来た。今年、2008年には第7回目の企画展が開催されている。

会場での作品配置は、[図3-1]の様に行った。1階の企画展示室(ガラスの壁から自然光が入り込む吹き抜け空間)、静水の庭のテラス(浅い池のあるテラス)、絵画展示室(閉ざされたホワイトキューブの様な空間)、ロビー(ガラスの壁の向こう側に浅い池がある空間)、屋外の階段スペース(屋外の1階から2階へ続く階段)の5つのスペースに合計5点と1組の作品を展示した。



[図3-1] 成羽町美術館 館内の作品配置図  
元の図は「成羽町美術館新築10年の歩み」,成羽町美術館.,34頁 より出典



[写真3-1] 『SUN & MOON ~自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月~』

制作年：1998 作品サイズ：各φ5000mm 素材：半磁器、セラミック系塗料



[写真3-2] 『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』



[写真3-3] 『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』

### ① 『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』

『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』 [写真3-1] は、この展覧会のメイン会場である企画展示室、吹き抜けの大きな空間の為に制作したものである。

この展示室は、吹き抜けの2階部分に空中回廊がある。鑑賞者は、作品を1階のフロアからだけでなく、吹き抜け部にある階段の高さの違う位置から、また空中回廊では真上からも作品を見る事が出来る。

写真にあるように建物の壁面は透光性のある磨りガラスで、展示室全体に柔らかい自然光を投げかける。1日の時間の移り変わりや天候の変化によって、光の様子は大きく変化し、空気や人の気配までもそこに映し出す様な空間である。

この作品に対して思考した事は幾つかあるが、1つは作品の機能性である。

その当時私は、作品に対してファニチュア（ベンチやスツール等）としての機能を意図する事を指向していた。鑑賞者が作品の中に取り込まれ一緒に存在する、といったものである。実際には作品の強度において使用する事は不可能であったが、作品の各ユニットそれぞれの大きさは、高さがおよそ50cm位で、丁度人が腰掛ける高さに設定した。人が座れる大きさは、見る者に座りたくなる、もしくは乗りたくなる印象を与える。これは、モノがそれに携わる人に影響を与える\*3アフォーダンスに関係することだが、心理的に人にある衝動をもたらすのだ。実際には美術館という場所柄、作品に座ったり乗ったりする人は居なかったが、鑑賞者を観察していると、その私の狙いはあながち外れておらず、座りたい気持ちと葛藤するように見える人を何人も見掛けた。

(\*3 アフォーダンスとは、『特定の有機体(群)が特定の環境内に生息しているとき、その環境の中の特定の対象(群)・事象(群)が、その特定の対象(群)・事象(群)との関係で特定の有機体(群)に対して提供する「行為の可能性(opportunities)」』。(引用:佐々木正人『アフォーダンス(複雑系の科学と現代思想)』,青土社,1997年,9頁)と定義される。)

2つ目は光と影である。私は多くの作品を手がける時、いつも光と影の様な対比、もしくは対になって存在するものに興味を持って作品の構成を考える。この作品では、正にタイトルの太陽と月がテーマとなり、この後に述べる作品『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』 [写真3-4] と共に、地球から見た宇宙を私なりの形として表現する事を考えた。

太陽と月について少し述べると、私は作品のタイトルの中で「自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月」という表現を用いた。これは私が太陽と月からイメージする精神性を投影したものである。太陽は光を受ける側を意識し、月は光を放つもの意識する。太陽と月は比較対照される事が多いが、単にそれぞれ個々のものであるというより、これらは何時も対で同時に現れるものだと、私は考えた。これは陰と陽のあらゆる事に通じていると考える。プラス(+)とマイナス(-)、ネガとポジ、抽象的には男と女、喜びと哀しみ。これらは別々に存在している訳ではない。私は、互いにその意味を重ねながら一つのバランスを構成していると見る。私の造形の中で、このバランスは重要なものかもしれない。また、光と影の陰翳に関

しては、単純な明と暗ではない。西欧的な意味では光のコントラストは明快に表現される事が多いと私は感じているが、日本人の私にとって光と影は、ニュートラルな柔らかな光から、薄暗い日本家屋の僅かな光の中に見える陰翳の様なものである。このような関係を作品の造形的な意味からも、空間の光の印象からも表現したいと考えているのだ。

3つ目は、空間の大きさから見る位置によって見えるものが変化する事である。これについては、作品の各ユニット形状の上面を緩やかな曲線で斜めにカットし、鑑賞者が作品周辺を回遊し視点が移動する事で、斜めにカットされた面が月の満ち欠けのように変化して見える事を意図した。時間と場所、それに呼応して変化して見える対象物。先の光と影にも関わる要素でもある。

また、この章の主題である建築空間との関わりに関して、私は場を構成する事と、先に述べた会場の特性である吹き抜け空間や、空中回廊からの作品の見え方を考えた。広いフロアに2つのサークルによる場を構成する。計画段階で人の動線や視線の動きを会場で想像しプランを詰めて行った。それは、確たるものではなかったが、実際の会場の中で私自身がこの建築を体験し、そこにイメージされる作品を見ながら進めた結果である。

## ② 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』

これらの作品は、ガラスで制作したものである。

作品と空間について、自然光による光がこの場所の魅力の一つでもあると感じた為、作品自体が光を透過するガラスを用いる事を考えた。

また、この作品は、『SUN & MOON ～自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月～』に対して、空間構成上、必要以上の意味を与えない為に、企画展示室の磨りガラスの壁面の前に12個組の作品を整然と一列に配置した。

12個あるそれぞれの形は、星座のマークを由来に幾何学的に展開したものである。



[写真3-4] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』

制作年：1998

素材：ガラス（キャストによる成形）、ラッカー塗料+酸化アルミナ塗装



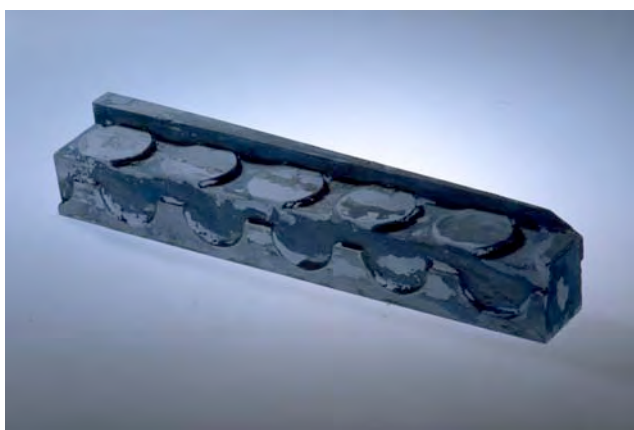
[写真3-5] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』



[写真3-6] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』



[写真3-7] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』



[写真3-8] 『12の星座 12の方向が示すそれぞれの形』

12の星座をモチーフとして選んだのは、メインの作品である『SUN & MOON』を中心に、世界（宇宙）をそこに展開することを考えたからである。中心に太陽と月があり、それを星座が取り巻く構図である。星座はそれぞれの方角を持ち、季節や時間を意味付けられている。また鑑賞者にとっては、自身の誕生日に合わせたそれぞれの星座がお気に入りになるかもしれない。そのような所から形以外に鑑賞者が作品の中に何かを見てくれる事を期待した。

この作品は本来私が制作している陶磁を素材としていないので、ここでその技法について解説する。

制作方法はキャストイング（ casting ）と言われる技法で、石膏で基になる原型をつくり、原型から耐火石膏で型を取る。型は分解しないように針金で縛り固定し、その型の中にガラスのブロックを入れ、電気炉で加熱する。炉の中でガラスが型の形に沿って溶け、ゆっくり冷却（徐冷）した後に炉から出し、型から外す。以上がガラスにおけるキャストイング技法の工程である。

基本的には、陶磁で制作している作品も鋳込みで成しているもので、制作上は重なる所が多い。しかし、ガラスのキャストイングで使用する型は、一度の焼成で壊してしまう為、それぞれは一品の作品となり、ユニットを構成する作品とはその意味で少しニュアンスが異なり、一つの形でそれぞれが成り立っている。しかし、形の中にある反復する形状は他の作品と考え方は同様である。

- ③ 『陰と陽の祈りの場所』
- ④ 『境界の向こう側とこちら側』
- ⑤ 『ただよいの中に見えるもの』
- ⑥ 『上昇もしくは下降のはてに・・・』

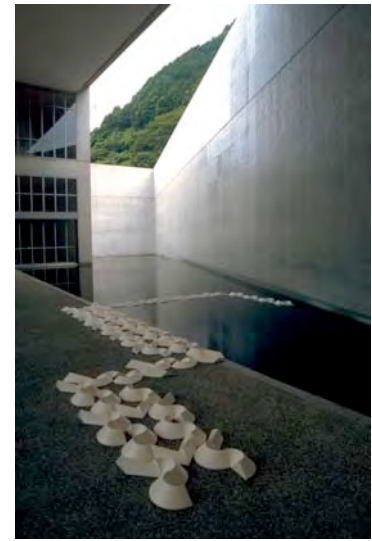
これら4つの作品は、この展覧会の為に制作したものではなかったが、過去にいわゆるホワイトキューブと呼ばれる、壁が白く塗られた四角い部屋で展示 [写真3-16～18] したもので、成羽町美術館では、建築



[写真3-9] 『陰と陽の祈りの場所』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器



[写真3-10・11] 『境界の向こう側とこちら側』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器



[写真3-12・13] 『ただよいの中に見えるもの』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器



[写真3-14・15] 『上昇もしくは下降のはてに・・・』 制作年：1998 インスタレーション 素材：半磁器



[写真3-16] 『DNA OF THE EARTH』  
制作年：1994 素材：半磁器

[写真3-17] 『DNA X』  
制作年：1994 素材：半磁器

[写真3-18] 『BONE DNA』  
制作年：1995 素材：半磁器

の特徴を考え再構成したものである。

これらの作品では、作品を設置するそれぞれの場所に対して如何に空間を大事にし、作品による新たな空間を導くかという事が私の大きな興味であった。私はここで単に空間に作品を並べるという事ではなく、建築の特性と作品が呼応する事を意図したのである。場合によっては作品が圧倒的な場合もあるが、私はこの美術館建築の空間そのものの美しさを感じていたし、それと共に響き合う関係をそこに作りたいと考えたのである。

③『陰と陽の祈りの場所』[写真3-9]を設置した場所は、天井の高い大きな壁のある空間だが、床と壁をより意識する様に作品を配置した。壁面と床にある作品は、同じユニットを使用して構成された作品であったが、元々は両方とも壁面の作品で別の作品であった。

壁面及び床の作品は、それぞれの形状がネガとポジによって構成されている。私はその形を男と女に見立て、石室の中に棺が置かれているかの様に配置した。部屋の照明は全体的には薄暗く、作品が浮かび上がるようにスポットを当てた。この時私は、作品自体は無機質なものであるが、それにストーリーを与える事を意図した。壁面だけではその存在は恐らく弱い。床に置かれた棺のような存在が絡み合っただけで意味を増幅させる。タイトルも祈りの場所という言葉を入れる事で、墓を意識させるように考えたのである。

私はこの場の人の立つ位置に関して、全ての作品を正面に見据え、床置の作品の正面を中心の位置としてイメージした。鑑賞者は全体を眺める為にその位置に立ち、床にある棺を見ながら正面の壁面を望む。その後、鑑賞者は、壁面の光の当たる位置を仰ぎながら壁面の作品に近づいて行く。この様に鑑賞者の動線をイメージする事で作品の配置を決めた。

私は大型の作品を展示する時には、私自身がその作品を見る為にどのように空間の中を移動するかをイメージしている。人の動きを完全にコントロールすることは出来ないが、スケールのある空間では、置かれる作品の大小や、興味深く見ることが出来る注視点など、それらを計画することで空間を体験する感じを作る事が出来ると考えている。

④『境界の向こう側とこちら側』[写真3-10・11]の設置場所は2階までの吹き抜けで、ロビーとして機能している場所である。ガラス面の向こう側に見える池は深さが20~30cmで、ガラス壁を通して見ることが出来る。そこから正面にはコンクリートの外壁が見え、近寄って上を見上げると四角い空が切り取られた様に存在する。

ここでは、この空間の面白さに人を導く様に配置した。[写真3-10]にある作品を正面に人が立つと、その視線は正面のガラス越しに浅い池、コンクリート壁を通じて空へと向かう。そこに見える建築の空間造形も作品として取り込むことを意図した。

作品と建築空間に関して、私には思うところがある。それは、建築家は自らの作り出す空間に対してそれぞれの造形美やこだわりを持っている。私は作品を取り巻く環境を含んで如何に自身のものにするか、またその環境をどのようにより際立たせて見せる事が出来るか、といったところに興味がある。作品そのものが絶対的な存在である場合は、恐らく場を圧倒的に支配してしまうであろう。しかし私はそのようなあり方を好んではないし、その環境を読み取り、作品を構成して行く事を現場の中で楽しんでいる。そして、既存の空間に私が作品を持ち込む場合は、その空間に対して敬意を払いたいとも考える。空間自体が美しければ尚の事である。

作品のタイトル『境界の向こう側とこちら側』については、作品の配置からガラス面を境界とした対比を考えた付けたものである。

⑤『ただよいの中に見えるもの』[写真3-12・13]は、静水の庭のテラスに配置した。この場所は『SUN & MOON ~自ら光を放つ太陽と光を受けて輝く月~』を展示した脇にあり、ガラス越しに建物の内側からも作品を見る事が出来る。写真[写真3-12]の奥にはテーブルと椅子が配置されているが、人が回遊して外の空気に触れながらお茶を楽しむ事も出来る場である。また、空間の形はテラスの部分は細長い四角形で、池の部分は手前から奥にかけて広がる三角形の形をしている。テラスからは細長い角度のついたコンクリート壁が正面にあり、その壁の上は屋外空間が広がっている。

私は、この場所で空間の形から庭を意識した作品の配置を考えた。作品のユニットで水面に流れの様な動きをつくり、それに沿って人が歩いて行く。一部作品を水面に漂わせる事で視線だけが移動し、この空間の特徴であるコンクリート壁の上部に見える緑や空を、鑑賞者は視野に入れるのだ。

池の水面はほとんど波もなく流れも感じさせないが、作品を置く事によってそこに動きを加える。その様な事をこの展示の中で考えていた。タイトル『ただよいの中に見えるもの』は、見る人のそれぞれの「見えるもの」がある事を期待して付けたものである。

⑥『上昇もしくは下降のはてに・・・』 [写真3-14・15] の場所は、ロビーを出た屋外の1階フロアから2階へ通じる階段である。

この作品は元々1995年当時制作段階から、階段状の空間に展示したいと考えていた。その時は写真 [写真3-18] にある様に、ギャラリーの部屋の中央に配置し整然と見せていたが、ここは正に念願が叶った場所であった。

しかしながら、上下に変化する中での展示は普段あまりイメージしない場所であった為に、私の中でしっかりと配置するのに少々時間を要した。上下それぞれの作品の端に立った時、視線は作品に沿って流れる。『上昇もしくは下降のはてに・・・』のタイトルの様に、鑑賞者の視線と足取りを作品に沿って作りたいと考えた。

## ・まとめ

ここで、この展覧会のパンフレットから、学芸員のコメントを紹介する。

「シリーズ「アートビジョン」は、光・水・コンクリートの絡み合う安藤忠雄設計の成羽町美術館の空間の中で新進のアーティストによる同時代の最先端のアートの状況を紹介する試みとして、スタートした。第3回目に紹介する池田晶一はセラミックを素材としてこれまで、『INSIDE-OUTIDE』『NEGATIVE-POSITIVE』など相反するもののイメージを幾何的形状の陶片の組合せによって表現してきた。柱状のモニュメント、壁面のレリーフ、床面（大地）のオブジェへと興味は空間のディーテールから次第に拡大し、本展では建築空間全体を舞台としたインスタレーションを展開している。

作品は作り手の極めて個人的な心の動き、人生観から出発している。1996年、夏カンボジアへの旅が池田にとっては大きな転機となった。「1ドルを求めて群がる子供たちに過去の作品を見せたらどう思うか……」自分の生き方、そして軽快なリズム感を重視したこれまでの制作にも疑問が生じる。日本人として、自分の生き様として何を作るのかをその時強く意識したという。

自らの精神性を実現するための場として手掛けた『SUN&MOON～光を自ら放つ太陽と光を受けて輝く月～』ではその関係を人と人の関わり方の一つと捉えることができよう。享受する者が存在するからこそ与える者も存在する。この役割は時として入れ替わりながらお互いを意識し、高めあう関係は継続していくのである。

本展は異なる5つの場で構成されている。安藤建築はもともと他の素材の入り込む余地の無い完璧な構成で存在している。そこへ大量の陶片群でもって挑もうという池田は根気強い対話の末、うまく空間を味方につけてしまったようである。ほぼ即興で並べ組あげられていったユニットは、その場の特性にしなやかに呼応していった。高さ約9メートルの吹き抜けのホワイエからガラス壁を貫くように池へと続く『境界の向こう側とこちら側』では越えたいけれど越えられない、境界（ガラス）を前にうねるセラミックが人のジレンマを思わせる。あいまいで時には矛盾する心を鎮静させる場として出現した『陰と陽の祈りの場』は見慣れない、それでいてももともとそこにあったような不思議な空間である。詩的表現のタイトルは池田の自らへの問い掛けであり、観者への真っすぐな伝える姿勢のあらわれを感じる。」

（引用： 渡辺浩美 〈成羽町美術館学芸員〉, 「アート・ビジョンVOL.3 池田晶一 ～SUN & MOON～」 (パンフレット) ,成羽町美術館,1998年)

以上の様に展覧会に対するコメントを頂いたが、実際この時の私は全てが無我夢中で、このような大きな展示空間に挑む事自体も初めての試みであった。ほとんどが未知数の中、展覧会の準備に当たりながら、作品のそれぞれをどのように配置するか、何度か会場を訪れては思案した。



しかし、私には一つの考えがこの時既にあった。それは建築空間におけるインスタレーションである。インスタレーションとは、本来空間に作品を並べるだけの事を指すのではなく、そこにある環境に対して有機的に関連付ける事を意味する。それは、作品を設置する空間の特性を読み取り、そこに自身の造形を組み込む事で、作品そのものも、環境そのものも、お互いが影響を受ける事で場を昇華させる事を意味するのだ。

私はこの時、自身で空間の意図、もしくは空間の特性を感じ取り、それに対して自身の造形感を実現していった。コメントの中で、「根気強い対話の末、うまく空間を味方につけてしまったようである。」と述べられているが、正にその対話が私の空間に対する構えである。

[写真3-16~18] は、成羽町美術館で展示する前の元々の作品の展示であるが、改めてこれを見ると、成羽町美術館で展示した作品はかつての展示よりも遥かに生き生きしている様にした。

[写真3-16~18] のそれぞれの作品は、例えば広い芝生の上に、ギャラリーの空間の中にそつなく配置されているが、この展覧会で試みた様な空間との対話を私自身が取れていたかという、必ずしもそれは今見る限り十分に出来ていなかった様に感じる。この並べ方では、何処の空間で展示をしても同じ様な造形感は得られるが、取り巻く環境との一体感という点では不十分である。成羽町美術館での展示に関しては、この意味において私は貴重な体験を得たと思っている。

現在の私の空間に対する現在の考えは、この展覧会で得た感覚によるものが非常に大きいと感じている。取り巻く環境とどのように呼応するか、それは作品がその場に対して必然性を持つ事でもある。私が考える自身の作品は、並べてあるだけの存在ではいけない。周辺的环境と響き合い、呼応する感覚を私は求めているのである。

## (2) 「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-

会期：2000年11月3日～12月3日  
主催：おかやま後楽園300年祭実行委員会  
共催：岡山県立美術館

「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」は、2000年に岡山の後楽園の築庭300年を記念して開催された現代美術の展覧会（招待展）である。会場はタイトルにもある様に、日本三名園（日本三大庭園）の一つ後楽園で開催された。出品者は私を含んで、岩野勝人、榎本勝彦、大久保英治、太田三郎、岡部玄、國安孝昌、地域と芸術計画、寺田武弘、藤本由起夫、眞板雅文（敬称略）の10名と1グループであった。

この展覧会で私は、先の建築との関わりとは異なり、そこにある空気や匂い、気配の様なものも含めて作品を取り巻く環境を考えた。

先ず、展覧会までの経緯から述べていく。

この展覧会の依頼を受けたのは1999年の年末であったが、おおよそ1年程の月日をかけて、作品の構想を作る所から始まった。最初この話を頂いた時には、場所に関するイメージがなかなか掴めなかった。兎にも角にも現場を自分の目で見て歩き、そこにある空気を感じることから始める事とした。後楽園のほぼ全体を歩き尽くし、私が手掛けるであろう造形物を頭の中で重ねながら思案に暮れていたのを思い出す。右の写真の様に、園内はいわゆる完成された日本庭園であり、いったいどのようなものをここに配置すれば良いのか、見れば見る程庭園の完成度と醸し出す空気の奥深さに、私は少々戸惑っていた。

この展覧会の作品を構想する一方で、私はこの頃、作品の転換期を迎えていた。『ユニット造形の展開』から『Surfaceシリーズ』の移行期である。丁度この後楽園の現場を訪れたのは、第1章2で述べた『INAX滞在型創作プログラム「未来陶房」に正に取り組んでいる頃で、それまでの比較的大きな立体表現から、作品の表面に作り出す表情に心を奪われていた時であった。

そのような視線で後楽園を見た時、そこにある空気や風の流れ、水路の水の流れとその表面に現れる水面の光、緑のかすかな揺れで聞こえてくる葉擦れの音、そして匂い、これらがその時の私の感性に触れたのである。

そして私が描いた作品の形は、立体的な形というよりも、鏡の様な面の作品であった。後楽園の上に広がる空の色と雲の色を映し出す鏡の様な作品。それがこの場所で私が描いたイメージである。必要最小限の方法で私が感じた空気や光を作品に投影できないだろうか。作品を取り巻く環境そのものを作品に巻き込めないだろうか。その様な思いがこの時の私の気持ちの中にあった。

そして、私が作品設置の為に選んだ場所は、茶室と苔蒸した庭のある「茂松庵」（もしょうあん）、水の流れのある「曲水」と「流店」（りゅうてん）、緑の松の木を通して光が揺れる「松林」である。それぞれは異なった特徴を持つ場所ではあるが、空気や光の僅かな変化が静かな空間の中で感じられるという意味で、共通の意識が私の中にある。



[写真3-19]「茂松庵」



[写真3-20]「茂松庵」庭



[写真3-21]「流店」



[写真3-22]「流店」内部



[写真3-23]「曲水」水路

そして作品の制作であるが、『INAX滞在型創作プログラム「未来陶房」』でお世話になっていたINAX実験工房の協力を得て制作する事となった。

ここで取り組んだ作品は、「未来陶房」で得た表現から、光と色の印象の変化に視点を持って、制作に取り組んだものである。

・後樂園と作品を配置した場所について

後樂園は、岡山藩主池田綱政の命で家臣の津田永忠より手掛けられたもので、1687（貞享4）年に着工し1700（元禄13）年に一応の完成を得たとされる。この庭園は岡山城の北に位置し、側を流れる旭川の中州にある。藩主の静養や賓客接待に用いられたが、1884（明治17）年に一般に公開される様になった。時代の中では、戦災や水害で大きな被害を受けるが、現在は全てのものが復元され管理されている。

園内は中央に沢の池を配し、池を中心に芝生が広がり、また曲水（水



[写真3-24]「曲水」水路



[写真3-25]松林



路)が園内に引かれている。外周辺には林や木立が茂り、外からのフェンスの様になっている。また園内を一望出来る延養亭（えんようてい）がある。その横には、能舞台・栄唱の間（のうぶたい・えいしょうのま）が設けられている。又、周辺部には茶室や馬場・弓場等の施設も設けられている。

作品を設置した場所は[図3-2]にある「茂松庵」（茶室、建物内部と庭）、「流店」及び「曲水」（水路）、「松林」である。

[図3-2]後楽園の見取り図と作品の配置位置

出典：『ガーデン 現代美術をとらえてみる後楽園』,岡山県立美術館,2001年,52頁



[写真3-26] 「茂松庵 茶室内」 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいる～』  
制作年：2000 作品サイズ：w:900×d:900mm 制作協力：INAX実験工房（撮影：小野 博）



[写真3-27] 「茂松庵 茶室内」 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいる～』



[写真3-28] 「茂松庵 庭」 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいる～』



[写真3-29] 「茂松庵 庭」 『空の鏡 ～うつろいゆく空のいる～』  
制作年：2000 作品サイズ：w:900×d:900mm 制作協力：INAX実験工房（撮影：小野 博）

## ①「茂松庵」茶室内『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』

## ②「茂松庵」庭『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』

「茂松庵」は後楽園内にある茶室の一つである。緑の林に囲まれた閑雅な佇まいの中にある。この建物は、戦災で焼失したが建物で昭和27年に昔の姿で再建された。ここへは、緑の濃い林の中の細い道を歩いて訪れる。葉の間から零れる光の変化に身を委ねながら、この敷地に辿り着く。木々に囲まれたその場所はもの静かで、現代人が忘れかけている何かを思い出させてくれる様な場所だと私は感じた。

①「茂松庵」茶室内『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』[写真3-26・27]を展示したこの茶室は、作品を配置する最初の候補であった。この何とも言えない柔らかな奥深い雰囲気は私自身が心引かれたのがその理由である。作品をこの茶室の何処に置くかという事は何となく直感で感じていたが、それがどのように目に映るのかは、展示するまで若干の不安を抱えていた。それは茶室の中は非常に薄暗く外光の明りだけが頼りで、このシリーズの作品の見え方に対して、まだ私の経験が不足していたからだ。

現場で必要に応じて作品に照明を足すことを想定していたが、実際には作品の表面の細かな凹凸は、外光の僅かな光をその表面に宿し、白い面が浮かび上がる様な印象を得る事が出来た。

茶室の中は、私たち日本人にとっては、見慣れた空間であるかもしれないが、その場を作品のステージとする事で、見る者にそこにある微妙な感覚を読み取って欲しいと、展示を終えた時に考えていた。

②「茂松庵」庭『空の鏡 ～うつろいゆく空のいろ～』[写真3-28・29]は、茶室の敷地にある苔むした庭での展示であるが、ここでは茶室内の作品と、屋内-屋外という関係を作ることを考えた。2つの作品は互いにすぐ横に見渡せる位置にあるが、茶室の中と外の庭では光や空気の印象が大きく異なる。2つの作品が呼応しながら存在する事で、日本人が旧来持つ内と外の閉ざされていない関係がそこに見て取れないだろうかという意図もあった。

庭の位置から上を見上げると、木々が生き茂り緑ですっぽりと包まれる。葉の間から光が零れ、葉擦れの音が僅かに聞こえてくる。何処からとなく鳥のさえずりや、緑や風の匂い、様々なものが人の感覚に訴えて来る。

私はここで、この周りにあるものを作品によって受け止められないだろうか考えた。作品がこの苔むした庭にある事で、訪れた者の視線をそこに誘う。そして作品の上には木漏れ日が揺らいで落ちる。また、作品上に木の葉が舞い落ちているかもしれない。鑑賞者が心静かにその場を体験した時に、そこにある風の気配や匂いまでも、作品を通して感受できないだろうか考えたのだ。

作品は空の色を映し取る意味でブルーと淡いピンクで構成した。角度を変えて見ると作品の色が変化して見え、移ろう空の色をそこにイメージしたのである。

## ③「流店」『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』

[写真3-30・31]は、「流店」に配置した。「流店」は戦災の被害から逃れ、当時からの姿を保っている建造物である。接待等の時に休憩所として用いられたと言われているが、この展覧会に関わる中で聞いた話によれば、この場所で和歌を詠み、上の句を上流側で読み水路に流し、下流側でそれを受け取り下の句を読むと言う遊びがなされたということだった。現在でも夏の暑い日等は涼を取り一休みするには最適の場所である。

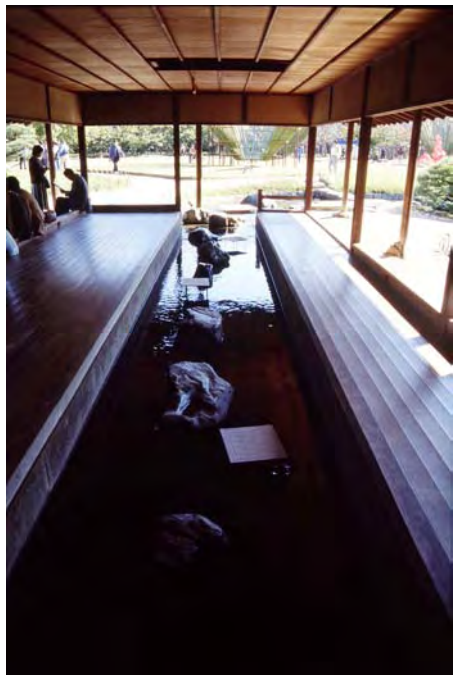
又、ここは流れる水を近い位置に感じる事の出来る場所である。靴を脱いで板の間に上がれば、手を伸ばして水を触る事も出来る。

水路には自然石が何気なく点在している様に配置されている。

私はここでその流れの中に作品を感じたいと思い、水面を流れる様に作品を配置した。作品を注目すれば、自ずと水の流れが目に入る。そして、配置されている自然石とのコントラストも作品との関係で重要である。水の流れと反射する光、自然石の配置、それも含めて作品と見える様に配置した。



作品の色について述べておく。作品の表面は、白く際立った色であるが、表面の細かなレリーフにより、見る角度でその陰翳が変化する様に制作したものだ。次の「曲水」における作品も同様のものであるが、空に浮かぶ雲の色をイメージしたものである。雲は風によって流れ、いつもその有り様を変化させるが、色も一定ではなく移ろいゆく変化の中にある。その柔らかに変化する有様を作品の表面に宿したいと考えた。



[写真3-30・31]「流店」『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』  
制作年：2000 作品サイズ：w:300×d:300mm 制作協力：INAX実験工房（撮影：小野 博）

#### ④「曲水」（水路）『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』

[写真3-32・33]は、青空の広がる太陽の下、後楽園の敷地の中をうねる様に流れる「曲水」（水路）に配置した。「流店」付近の水の流れは、比較的水を近い位置に見る事が出来る場所で、[写真3-32]で見られる様に並べた石が通路の役目を果たしている場所もある。

ここでは、川面に映る光の印象やその周辺にある風景を取り込む事を考え作品を配置した。また、作品が一つの風景をつくることも意識した。それは川面を空に見立て、そこに浮き雲が流れる様な風景である。また、実際には頭上に広がる空を水路が映し出し、川面と空が同時に重なる様な効果考えた。

もう一つ、ランドマークとしての機能もこの作品は担ってくれた。いわゆる自然物で構成されている庭園の中で、真四角に切り取られた人工的な真っ白な物体は、その周辺との対比が強く現れ、遠く離れた位置からもしっかりとその存在を見せる事が出来た。

ここで作品と鑑賞者の関わりに関して、一つのハプニングがあった事を紹介する。それは、この作品に対して上に乗ってみたいくなる衝動を持つ人がいた事だ。正に作品の展示中の[写真3-32]の作品であるが、一度この作品の位置を決めしばらく場を離れ、少し時間をおいて戻ってみると作品の上に大きな男性のもとと見られる靴の跡がくっきり残っていた。少し無理をして足を伸ばせば乗れる位置で危険を感じたので、私は勢いを付けて飛ばない限り届かないであろう位置に作品を移動した。

そして、この「ガーデン」の会期の半ばであったが、写生大会に来ていた中学生がこの作品に飛び乗り、作品が破損するということが起こった。

私は、その事を学芸員から連絡を受けたのだが、幸い怪我等はなかったということだった。ここで事故がなかった事に安堵しつつ、一方で私は別の想いを心に抱いた。それは、作品が人に対してある衝動を与えたという事に対して、その影響力の大きさを感じたのだ。

アフォーダンスで言えば、飛び乗った中学生にとってそれは飛び乗りたくなる衝動を与える存在であったのだ。それは、作者が意図していなくとも時と場合によって生じるのである。

私は先の成羽町美術館で展示をした『SUN & MOON』に関しては、人が触ったり乗ったりという事を制作の中でイメージしていたが、この作品では考えてもいなかったことである。ただ作品はその場に対する配置によって、見るものに対し様々なメッセージを与えるのだと言う事を強く意識させられる出来事であった。これは、私が現在も抱いている作品と人との間に生じる距離感の課題の一つであろうか。

#### ⑤ 「松林」 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』

[写真3-34] は写真にある様に、松林を回遊する通路の傍らにある。地面には松の落葉が絨毯の様的一面に広がる。その松葉の上には、松林から零れる日の光が所々を明るく照らしている。その様子を、作品を配置する事でいっそう明らかにした作品である。又、作品の上にも松葉が舞い落ち、ゆっくりとした時間の経過を示してくれるものにもなる。

ここでは、これまでの作品と同様に作品を取り巻く環境を享受するものとしての役割を担う。また、場所の特性を考えると、そこは松林の中の通路であり、ほぼ一定のスピードで人は通過してしまうが、作品がある事で歩くテンポを少し変化させ、時には作品の上で落ちる木漏れ日の中に作品を見る事に成る。

作品の色について述べておくと、これは空の色をイメージしたもので、ブルーと淡いピンクを用いて表面の色を成している。見る角度が変わると作品の色も変化して見える。トリックアートを狙ったものではないが、空の色の移ろいを作品の表面に映し取る意味で制作した。

以上が、後楽園で展開した作品の詳細である。

私は、先の成羽町美術館での展示に引き続き、空間というものを捉える意味で貴重な体験をした。後楽園は、それ自身が完成された庭園であると共に、そこに



[写真3-32] 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』  
制作年：2000 作品サイズ：w:900xd:900mm  
制作協力：INAX実験工房（撮影：小野 博）



[写真3-33] 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』 制作年：2000



[写真3-34] 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』  
制作年：2000  
作品サイズ：w:900xd:900mm 制作協力：INAX実験工房

存在する光や空気、匂いや気配等を、作品を展示するという行為の中で、私に感じさせる事となった。この時、それらとどの様に向かい合うのか、という問題定義を自身がそこから受け取ったと言ってよいかもしれない。

## ・まとめ

ここで、「ガーデン ー現代美術をとおしてみる後楽園ー」の図録から、学芸員のコメントを紹介する。それを踏まえ、この展覧会に関するまとめを述べる。

池田晶-いけだしょういち  
空の鏡 ーうつろいゆく空のいろー  
雲の鏡 ーうつろいゆく雲のいろー  
茂松庵、観騎亭手前松林、馬場、流店付近

池田の作品は鑄込みによる陶器。

これまで、幾何学的な形体のパーツを複数量産し、それが列を作り円を描くなど繰り返し並べられながら周囲の空間と関係を持つインスタレーションを展開してきた。

これらはいずれも、色のバリエーションもない幾何学形体の反復でありながら、「SUN&MOON」などの詩情あふれる作品タイトルとも相まって、極めてスピリチュアルな印象を生み出す。

それは淡色の釉薬や微妙な曲線を描くボディにより、あたかも他の光源に対する反射光と、自らが発する光が見極めがたく混在するような不思議なニュアンスを醸し出すからであり、言わば彼の作品は様々な光と陰・影のバリエーションを提示する場なのである。

このように光に注視する態度を一貫させる池田は、今回の後楽園での作品発表に際し、庭園における池の存在に注目した。後楽園の景観の主要部となる沢の池は、太陽光により水面を輝かせて自らの姿を変え、あるいは太陽光をはね返す鏡となって光を周囲へと提供する。

池田は、この沢の池の機能を園内に拡散し、こうした池の機能を知らしめる装置として、青い「空の鏡」、白い「雲の鏡」の2種類の陶板を用意した。

この陶板は、表面に施された櫛目状の線条痕により、自身の見え方、周囲への光の反射具合を変えるが、そのうえ、刻々と移ろい行く太陽光の微妙な変化を増幅して示すゆえ、実にデリケートに光の変化を見て取ることを可能にする。また錯視を利用したトリックアートの受止められることを恐れて会期中にはあえて注意をうながさなかったが、これらの陶板は見る角度によって、その色彩がまったく異なって見えるという副次的な効果もある。

これらの作品は、主として流店付近の曲水の中と松林とに設置された。片や、水面のきらめきに包まれながら満面に太陽光を受け、一方は、光を吸収する松葉に覆われた地表の上で時折に差し込む柔らかな木漏れ日を受けてと、とても対照的な表情を見せた。

こうした光のコンディションの差異への感受性は、なにより茂松庵における展示において発揮された。茂松庵では、薄日が差し込む茶室内には白が、苔むした前庭には青が置かれたが、場を共有することになった藤本由紀夫の作品の音ともコラボレートして、人間が持つ感覚の実に微妙な差異を感受する能力を巧みに引き出すこととなった。

(引用：柳沢秀行〈岡山県立美術館学芸員 現：大原美術館学芸員〉、「ガーデン 現代美術をとおしてみる後楽園」,岡山県立美術館,2001年,3頁)

コメントの中で、私の作品について重要な視点が2つ書かれている。

1つは、私の作品が光と影を意図して作られているという点である。「それは淡色の釉薬や微妙な曲線を描くボディにより、あたかも他の光源に対する反射光と、自らが発する光が見極めがたく混在するような不思議なニュアンスを醸し出すからであり、言わば彼の作品は様々な光と陰・影のバリエーションを提示する場なのである。」と解説されているが、作品の表面における光と影の主題はそこにある。



もう1つは、「人間が持つ感覚の実に微妙な差異を感受する能力を巧みに引き出すこととなった。」と述べている様に、作品が造形的な形に留まらず、人の感覚を受け止めるいわば装置としての意味を持ち得た事である。

光と陰翳が作り出す印象と、作品と取り巻く環境との呼応は、この展覧会の中で私に強く位置付けられた。また、この体験は実際にそれらを表現する為の、作品と空間に対する思考の方向性を後の私に導いて行く事となる。

特に「茂松庵」の茶室内と庭の作品は、私の現在の標となる作品であるかもしれない。

## 2. 環境とアート（作品と環境の関係を模索する上での研究ノート）

私達日々の生活の中でアートを見る時、街並の中に彫刻やモニュメント等の彫刻物を見ることが出来る。現在の生活環境においては、アートは美術館やギャラリーで鑑賞や体験するだけではなく、そこから抜け出て私達の身近な所で意味を作り出している。

ここではパブリック・アートと、先の「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」から、作品が作り出す人や周辺のものとの関係や意味を見出し、私の作品を通しての環境との関わりについて述べていく。

### (1) パブリック・アート

パブリック・アートは、アメリカで1930年代ルーズベルト大統領のニューデール政策以来、社会的経済基盤及び生産基盤を形成する中、不況下のアーティスト支援に公共建築の壁画や彫刻等を創らせた所から始まった。1959年にはフィラデルフィアにおいて、建築費の1%を美術に当てる法律「アートのための1%法」が制定され、広くパブリック・アートとして定着したとされる。

日本では、1960年代から野外における彫刻展を公募で募り、作品の買い上げと設置事業を基に、生活環境の中での芸術作品が広がりを見せている。

ここでは、1980年代半ばから1990年代初頭にかけて取り組まれた「東京都庁」（1991年竣工）、立川基地跡地開発「ファーレ立川」（1994年）「新宿アイランド」（1995年）「東京国際フォーラム」（1997年）「六本木ヒルズ」（2003年）にある作品を事例に「鑑賞者と作品」と「環境と作品」の2つの視点から、それぞれの関係を見出し検証する。

#### ・鑑賞者と作品

鑑賞者と作品の関係から、3つの視点を見出した。

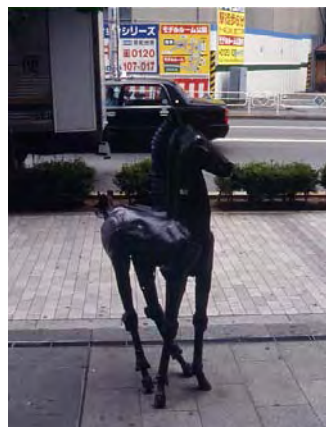
1つ目は、「鑑賞者の視線の方向」[表3-1]であるが、これは単に鑑賞者の視線がどちらを向いているかという事だけではなく、視線を向ける事によって生じる心理的なものを考える事が出来る。これは、そのものの大きさや置かれる位置によって決定付けられるが、一般的に私達は何かを仰ぎ見る時は、その対象に対して自身を下に感じる。宗教建築等において神仏等の敬うべき対象は、人の視線より上にある。ま

●仰角 (仰ぎ見る)	壁面、柱、天井面、空中 (宙吊り)	畏敬、敬う、威圧	
●正面 (向き合う)	壁面、柱、床置き、展示台 (土台置き)	対峙、対等	
●俯角	(見下ろす)	壁面、床面、床置き、展示台 (土台置き)	安心、優位
	(覗き込む)	空間の中で鑑賞者が一段高い位置	畏敬、怖れ

[表3-1]



[写真3-35] 仰角の作品事例



[写真3-36] 正面の作品事例



[写真3-37] 俯角の作品事例



[写真3-38] 俯角 (覗き込む) の作品事例

た、より高い位置に対しては威圧ささも感じさせる。一方、目線より低いものに対しては自身が優位な印象を持ち、安心や愛おしさを感じたりもする。場合によっては卑下する対象に成り得る。同じ目線にあるものに対しては、対等の関係を見出す。

2つ目は「鑑賞者と作品の空間における関係」 [表3-2] である。

これは、鑑賞者が作品に対して空間的にどのような位置に居るかという事である。外延型、内包型、空間内包型と3つの位置を考えた。外延型は作品の中には入る事が出来ない外側から、作品を鑑賞、体験するものである。内包型は鑑賞者が作品の中にすっぽりと入るもので、作品の内側の空間を体験する。空間内包型は、取り巻く環境も含めて鑑賞者を内包し周辺の空間との関わりの中で作品を体験する。

鑑賞者と作品の空間における関係	
●外延型	鑑賞者は作品の外側に位置する
●内包型	作品に鑑賞者が内包される
●空間内包型	作品が構成する空間の中に鑑賞者ある

[表3-2]



[写真3-39]対峙型の作品事例



[写真3-40]内包型の作品事例



[写真3-41]空間内包型の作品事例

3つ目は、「鑑賞者と作品の距離感」 [表3-4] について見る。

例えば景観では、接景～近景～中景～遠景の分類があるが、その距離に関して [表3-3] の様に定義されている。この距離は目安としてのもので絶対的なものではない。

作品に関しては、実際に設置された事例と、この分類を基に [表3-4] を作成した。ここでは具体的な距離よりも、作品に触れる事も視野に入れ、その関係を考えて。接触型は、正に触れる事を前提とした作品であるが、それ以外は触れる事を目的としない作品で、その距離感を考えた。

	対象物との距離
近景	30m以内
中景	30~250m程度
遠景	250m以遠の可視領域

[表3-3] 景観の距離による分類

鑑賞者と作品の距離感		
接触	●接触型	作品に人が積極的に触れる距離にある
非接触	●近接型	作品に意図的に触れる事は無いが、触る事が出来る距離にあるもの
	●中接型	見るモノと同じ意識の空間にあり、ある一定の距離を置いて作品を鑑賞、体験するもの
	●遠接型	作品は遠くの風景を望む様な距離に位置するもの

[表3-4]



[写真3-42]接触型・近接型の作品事例



[写真3-43]中接型の作品事例



[写真3-44]遠接型の作品事例

・環境と作品

作品が設置される環境の中で、その意味を考え「作品の機能性」「作品が設置される構造物との関係」「景観や環境との関係」の3つの視点を導いた。

1つ目の「作品の機能性」[表3-5]は、作品の機能についての意味を見たもので、作品は純粋な鑑賞物として位置付けられるオブジェクト型、人が直接使用する事を意図した使用目的型、人が直接触れて使用する事は無いが何かしらかの機能を持つ機能付加型が考えられる。

使用や機能を目的とする作品は、それが置かれる環境がどのような場であるかを事前に把握する必要がある。オブジェとしての位置付けでも、それらが景観に対してどのように作用するかという事はあるが、使用や機能を目的とする場合、それを必要とする背景に対してそれが確かに機能すべく計画が為されなくては、そのもの自体の意味が失われる事にも繋がる。

作品の機能性	
●オブジェクト型	作品は作品としての意味のみ有する（鑑賞する事を目的としたもの）
●使用目的型	人が直接扱い使用を目的とするもの
●機能付加型	フェンスやカバー等の、使用ではない付加的な意味を持つもの

[表3-5]



[写真3-45]オブジェクト型の作品事例



[写真3-46]機能付加型の作品事例



[写真3-47]機能付加型の作品事例



[写真3-48]機能付加型の作品事例



[写真3-49]使用目的型の作品事例



[写真3-50]使用目的型の作品事例

次に、「作品が設置される構造物との関係」[表3-6]を考える。

これは、作品が独立して据えられている独立型と、建築物等の構造物に組み込まれ、関係を持つ事で据えられている関連型の2つが考えられる。

関連型の中では、構造物に組み込まれ一体になった一体型のものや、壁等に取り付けられている寄生型、構造物にもたれ掛かる等で形を維持する関係型に分ける事が出来る。

作品が設置される構造物との関係		
●独立型	作品のみが外側の物質や環境と関わりなく、独立して存在するもの	
●関連型	作品の周りのものと共に存在を有するもの	
	・一体型	構造物などと一体化、もしくは同化し存在するもの
	・寄生型	建築などに寄生し存在するもの
	・関係型	構造物にもたれ掛かる等、一定の関係を持って存在するもの

[表3-6]



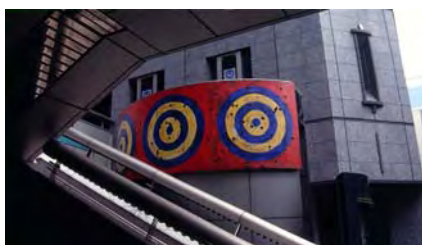
[写真3-51]独立型の作品事例



[写真3-52]独立型の作品事例



[写真3-53]一体型の作品事例



[写真3-54]寄生型の作品事例



[写真3-55]寄生型の作品事例



[写真3-56]関係型の作品事例

最後に「景観との関係」 [表3-7] を見る。

これは、その景観の中で作品がどのように位置付けられるかという事である。

景観型としては、その視野の中でビューポイントやランドマークとして機能するものや、周辺の風景と交わりその一部を形成するものが考えられる。

一方で、景観とは無関係に設置される独立したオブジェの様な作品もある。

これは、ある一定の空間の中で人の視野にどのように映るかという事でもあるが、景観設計の視点から空間を見て行く際には、重要な視点でもある。

景観との関係	
●景観型（景観などの空間の一部として作用するもの）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・景観の中でビューポイントを形成（ランドマークとして機能）</li> <li>・景観とともにその一部として形成される</li> </ul>
●非景観型（景観や環境とは関係なく位置付けられるもの）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・独立した作品としてのみ成立</li> </ul>

[表3-7]



[写真3-57]ビューポイントとしての作品事例



[写真3-58]ビューポイントとしての作品事例



[写真3-59]景観としての作品事例



[写真3-60]景観としての作品事例



[写真3-61]景観としての作品事例



[写真3-62]独立した作品としての作品事例

以上、パブリック・アートについて、鑑賞者と作品、環境と作品の視点でその意味や存在を整理した。しかし、これら分類においてそれぞれの作品が、ただ一つの分類のみに当てはまるものではない事を注意しておく。また、それを見る位置等によっては作品の持つ意味が変化するものもある。個別の作品を語る場合には、それらの変化を含めて全体像を見る必要がある。

ここに示した意味付けは、ある切り口で見た時に確かに現れる事象である。私は自身が作品に向かう時、これらの要素がどのように自身の作品に現れるのか熟考したい。

## ・まとめ

私は自身の作り出すものをイメージする時、場における作品の意味を何時も意識する。パブリック・アートの中でこれらを整理する中で、作品の機能性において人が触れるという事には強く興味を持つ。また、景観の中での位置付けも私にとっては重要な切り口である。

実際に私が手掛ける作品は、一つだけの形に集約されるものではないが、人や取り巻くモノとの関係や距離の中で、位置付けられるものであると考えている。それ故に、作品のフォルムが最終的に重要なのではなく、人が関わる場の中で作品に対する意味を如何に作るか、という事が私の制作でもある。

ここで取り上げた作品の中で、私が共感した作品について述べる。

[写真38・41・53・58・59] がその作品であるが、これらはいずれも作品の内側ではなく、外側の環境と関係を持つようとする事を強く感じる。場を形成する作品、建築物と融合する作品、景観と共にある作品と、その質は一樣ではないが私は何かそこに通ずるものを感じるのだ。それは、取り巻くものとの響き合いをこれらの作品から感じるからかもしれない。

他の作品でも、人との関わりを持つようとするベンチを模した作品があるが、この作品の場合この場所でもなくとも良いのではないかという思いを抱いた。それはその作品が形の上で完結しており、取り巻く環境から切り離されている様に、私の目に映るからだろう。

私は、パブリック・アートだけでなく、様々な場で自身が作品を展開する時には、その場でなければならないという必然性が重要に思えるのだ。

## (2) 「ガーデン-現代美術をとおしてみる後楽園-」から作品の意味の考察

第3章-1-(2)でこの展覧会の私の作品を解説したが、ここでは他の出品者の作品から場の中における意味を読み取り考察を行う事で、自身の作品の意味を明らかにしたいと思う。

この展覧会の出品者は、岩野勝人、榎本勝彦、大久保英治、太田三郎、岡部玄、國安孝昌、地域と芸術計画、寺田武弘、藤本由起夫、眞板雅文（敬称略）と私の10名と1グループであるが、幾つかのグループに分けその性質を見て行く。

### ・人とコミュニケーションを取る作品



[写真3-63] 「PURE-31」 榎本勝彦



[写真3-64] 「メンタルチェア」 岩野勝人



[写真3-65] 「無題」 岡部玄

ここに見る作品は人が直接作品に触れ、作品とコミュニケーションする事を前提としたものである。

赤い球体は木材で表面に赤い色が施されている。赤い色の下には黒い色が塗られているが、人が球を転がし、乗っかり、ぶつけ合う事で表面が削られ、下の色がわずかに現れて来る。赤い球体は当然、時間と共に人の手によって位置が変化し、その移り変わりを見るのも楽しい作品であった。

赤い人の形の作品は、人が座る事が出来る様に作られている。作品に腰掛けると空を仰ぐ様に仰向けになり、端から見られると少し恥ずかしい想いをするが、周辺が視界に入らず空だけの視野を体験できる。

流木で出来た檻の様な作品は、人が中に入りジャングルジムの様に上る事が出来る。この作品は人が関わるだけではなく、自然素材を材料としたアースワークの位置付けも可能な作品である。

これらは積極的に、人が関わる事でその作品の意味が出来上がる。単に形というだけではなく、子供達が戯れて遊ぶ遊具の用途を持つ作品の有り様が見える。

### ・環境とコミュニケーションを取る作品



[写真3-66] 「Birdseed Project」 太田三郎



[写真3-67] 「後楽園の時2009.9.15~12.3」 大久保英治

この2つの作品は、環境とのコミュニケーションにより成り立つ。植木鉢の作品は田んぼに並べられたものであるが、植木鉢には土が入れられ、その上に鳥の餌になるバードケーキが置かれる。後楽園の入場者の手によりこれらが配置されたが、約一ヶ月の間ここに置かれる。その間に鳥が鉢の中にある餌を食べ、糞を落とす。その糞の中に含まれた植物の種子が芽を出すという作品である。

白い円は、木陰が落ちる森の広場の中に敷かれた布である。この作品は、会期の約一ヶ月の間ここに配置され、人がその上を歩き、木の葉が舞い降りる。当然その期間には風雨にもさらされる。会期終了時に

は、上になった木の葉や木の実等も一緒にこの場から除去される。そこには、それを敷いた日にあった地面の状態と円の周りに時間の変化を読みとることが出来る。

両作品のアプローチは少々異なるが、ある一定期間そこに存在する事により、意図されたもしくはされなかった痕跡も映し出され、環境による影響の変化を見る作品である。

#### ・風景を新たに作り出す作品（ランドマーク）



[写真3-68] 「2000 竹水の閑一後楽園」 眞板雅文



[写真3-69] 「吉備の竜神」 國安孝昌

この2つの作品は、群を抜いてスケールが大きい。竹で出来た放射状の作品は、中央に露を受け止める装置があるが、幾つかの放射状の形が芝生の上に配され、遠くからもその存在を確認する事が出来る。後楽園の風景の中に、新たな造形的存在感を強く作り出している作品で、ランドマーク的なニュアンスも含んでいる。

池に配置されている作品は、丸太を積み上げて構成されたもので竜の形を象る。この場に対して強烈にその主張を投げかけているが、竜と水を関連させて必然性を作り出そうとした作品である。

2つの作品は共に元にあった風景に強烈なインパクトを与える。

#### ・風景の一部に入り込む作品



[写真3-70] 「変位・木のとき」 寺田武弘

出典：『ガーデン 現代美術をとらえてみる後楽園』岡山県立美術館、2001年、43頁



[写真3-71] 「変位・石のとき」 寺田武弘

この作品は、先の「風景を新たに作り出す作品」と比較して、風景の中に入り込む作品であると私は見る。先の作品は非常に人為的に作られたイメージがあるが、この2つの作品は、元々そこにあったかのように感じさせるものがある。

丸太の作品は会期中に作者が斧を持ち、丸太の上半分を木っ端にして行く作品である。ここで感じたのは、作者は一人のアーティストではあるのだが、ここに居るその人は斧を持ちひたすら丸太を木っ端にして



いるだけの男性として映る。斧が振り下ろされる度に、周辺にコーンという音が響き渡る。作者は既に風景の中の一部に溶け込んでいる。作者も作品の一部であるのだ。

石の作品も同じ作家のものであるが、そこには特に技巧的な造形は見られず、物質としての存在感がそこにある。これも元々そこにあった様な自然な存在感を感じる作品である。



[写真3-72] 「空の鏡—うつろいゆく空のいろ—」 池田晶一



[写真3-73] 「雲の鏡—うつろいゆく雲のいろ—」 池田晶一

この2つの作品は、私が制作したものであるが、この作品も風景の一部に入り込む作品として位置付けた。ただ先の作品と異なる点は、私の作品は周りの光や水の印象と共にあるという事である。周辺にある環境の有り様や変化を、作品の表面やその周辺に捉えようとしたのが私の作品である。周りを取り込む事で初めて作品の見え方として鑑賞者の目に映る事になる。

#### ・体験参加型の作品



[写真3-74] 「後楽園に行こうProject」 地域と芸術計画  
出典：『ガーデン 現代美術をとおしてみる後楽園』岡山県立美術館, 2001年,35頁



[写真3-75] 「Mail Boat」 太田三郎  
出典：『ガーデン 現代美術をとおしてみる後楽園』岡山県立美術館, 2001年,24頁

この2つの作品は、形を持つ造形的な作品ではない。作品というよりもイベントとして捉える事も出来る。草履を履いている作品は「後楽園に行こうProject」と称されるが、後楽園の入り口で靴から草履に履き替え、後楽園を体験するというものである。参加者自身が草履を履いて園内を歩く事によって得られる感覚を享受するというものである。「後楽園に行こうProject」では、この他にも後楽園の園外におけるスタンプラリーや野点等、イベント的な試みが行われている。

水の流れに、折り紙の船を浮かせる作品は、手紙の様な内容の文章が印刷された紙を船に折ったもので、参加者が水に船を浮かべて、その流れて行く船に想いを寄せると行った作品である。

両方の作品とも、造形的な形を持つものではない。むしろ形の無い中で鑑賞者が感じるものを導き出そうとしている。

これら体験参加型の作品は「社会環境」というものに根ざしたものであると言えるだろう。人に行動を促しそれらを参加者の行動の中で意味を与える。

## ・まとめ

「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」の作品は、タイトルにもある様に「とおしてみる」という事が環境との関わりを語っている。

この展覧会の作品を、「人とのコミュニケーション」「環境とのコミュニケーション」「風景を新たに作り出す」「風景の一部に入り込む」「体験参加型」と、そこから観察できる意味で分類した。

ここで私が関心を持った作品がある。それは、榎本勝彦の作品〔写真3-63〕と寺田武弘の作品〔写真3-70・71〕である。私はこの2つの作品の見え方に、自身の作品にある何かを重ねる事が出来そうだと感じた。両者の作品は極めて形がシンプルで、取り巻くものとの関係において主と従の区別が無く、作品は取り巻くものと同等の重さで存在していると私には感じられた。榎本勝彦の作品は、そこに人が介在する事でその存在を確かなものとしている。また、寺田武弘の作品は風景と一体となる事で、作品が発している音色の様なものが、周辺のもので発する音色と混ざり合い、そこに響き合いを感じるのだ。

### 3. 空間に対する視点の構築

「アート・ビジョン VOL.3 池田晶一 ~SUN & MOON~」、  
「ガーデン -現代美術をとおしてみる後楽園-」、そしてパブリック・アートについてそこにある意味を見てきたが、私が関わりを持った2つの展覧会は、私のその後の制作に大きなインパクトを与えた。

成羽町美術館も後楽園も非常に完成された環境であり、そこに自身の作品を持ち込むという過程の中で、その場との対話を密度濃く行う必要があった。単純に私の作品をそこに並べれば良い訳ではなく、どのように位置付けるのかという事に大きく意識を向ける事となった。

また、パブリック・アートに関してその意味を紐解く中で、私自身が作品に挑む時、何に興味があり何を表現としようとしているのか、その関心を自分の中に見付ける事が出来た。

ここで私が自身の作品において、空間や環境に対し見出した視点を2つあげる。

それは「場に対する必然性」「取り巻くものとの響き合い」である。私はこの2つを意識の中に現在制作に向き合っている。これは、私の作品の形を直接構成するものではないが、同時に私が自分の手の中で生み出す形と向き合った時、自身の表現が導かれる。

環境や空間は固定的なものではなく、空気や光、時間の移り変わりの中に現れるものだと私は考えているが、それ故にその本質を捉える事は難しいかもしれない。しかし私は、形が全ての造形ではなく、その移ろいの中へのアプローチが自身の表現であると考えている。

## 第4章 『Waveシリーズ』 建築空間への提案

私の表現は形を見せる事ではない。建築等の空間に私の作品を展開する事で、空間に新たな印象を作り出すことである。

私は作品をイメージする時に何かしらの空間をイメージし、そこに自らの造形を投影する。作品を持ち込む環境は建築空間や公園等のパブリックスペースが想定されるが、その空間が持つ特性を読み取り、時にはその空間の構成者に対して私のイメージを投げ掛ける中で、いわば空間とのコラボレーションを意図する。

陶磁を素材とした建築に関わるものには、建築物の保護や装飾的意味を持つタイルがある。タイルは工業製品として建材に用いられ、建築物の全体を被う様に用いられる。また、芸術作品として陶壁が建築の中に作られる事があるが、これは鑑賞を目的としてある一定の枠の中で絵画的に用いられる事が多い。

私は、「波状」と「リズム」によって構成された、タイル状もしくはブロック状のユニットを用い、限定的な枠の中だけではなく、その空間全体に広がりを持って作品を構成する。また、陶壁の様に絵画的なものではなく、光と影による作品上の陰翳により新たな印象を空間全体に波及させる。それが私のポジションである。

私はこれらの考えを基に、ここに自らのビジョンを示す。

先ず、作品と空間に対する考えに触れ、その後に具体的なプランを述べたい。

### 1. 作品を通して見る視野全体の印象

私は作品に向かう時、2つの視点を意識する。それは、私が手の中で作り出す一つ一つの形「ミクロの視点（生産的視点）」と、もう一つは背景にある環境も含めて、作品を設置する場に対するビジョン「マクロの視点（空間的視点）」である。

私は土を素材とし、成形し、焼成し、形を成す制作していく「ミクロの視点」から、波の形や反復する形を基本になる単位（＝ユニット）を作り始める。そして個々のユニットを、反復、繰り返し構成することにより、全体像としての作品を構成する。

しかし、私の目指すものは、作品としての全体のフォルムを得ることで終わるのではない。その先の「作品を通して見る視野全体の印象」を創ることである。即ち「マクロの視点」を創ることである。

「作品を通して見る視野全体の印象」とは、作品があり、それを見る人がいる。そしてその周りには、様々な事象も一緒に存在する。その中で人がその場を体験する時、私の作品が単に造形的な形を意味するだけでなく、その人が見る世界に対してある一定の役割を担って欲しいと願っている。その役割とは、作品が造形的に持っている波の形や繰り返す形態が生み出す、心地よいリズム感や蠢き、それを見る人の場の印象に与えることである。

私のモノを作り出す始まりは、いきなり全体を作り出すことではない。それは「ミクロの視点」から始まるが、その向こう側に「マクロの視点」をイメージし行う作業である。「ミクロの視点」と「マクロの視点」は、制作の中で同時もしくは逆転して現れることもある。どちらが主で従かという事ではなく、造形的視点から見出す美と、空間的視点に広がる全体へのイメージの両方が私にとって重要なのである。

私は土という素材を使いそれを形作り焼成し、陶磁の材質として作品を成す制作の中にいる。この作品を作る過程には、土を扱う上での様々な知識と経験のプロセスがある。これを無視したところでは私の作品を実在させることは困難なことである。工芸という枠組みの中でモノを作り出すことは、この素材に対するプロセスを自分なりに構築することでもある。その意味で、最初の私の手の中にある「ミクロの視点」は、リアリティーに私自身が自分の作品を感じる上で不可欠な場所である。

その一方で、既成の枠の中で考えるのではなく、「マクロの視点」から私のイメージを引き出すことも重要なのである。

一つ一つの形を手で感じ、素材感を確かめることが私の手の中にあり、その延長線上に全体の印象を見る。例えば海を見る時に、目の前にある一つ一つの波の形の向こう側に、世界に広がる大海を望む様に。時には逆に、大海の中にありながら波の細かな揺らめきを感じる様に。

私は自身の作り出す波の形一つ一つを、全体の中に投げ掛け、作品と人とそこにあるものが響き合い影響し合う、そんなイメージを抱き作品と向き合う。

## 2. 相対的存在としての造形

私が作り出す造形物は、周辺にある事物（その場にいる人も含めて）と共に存在する。時間と空間の中で、それら互いの存在を共鳴させることを意図する。それは、個としての作品の主張（絶対的）ではなく「相対的存在としての作品の位置付け」である。

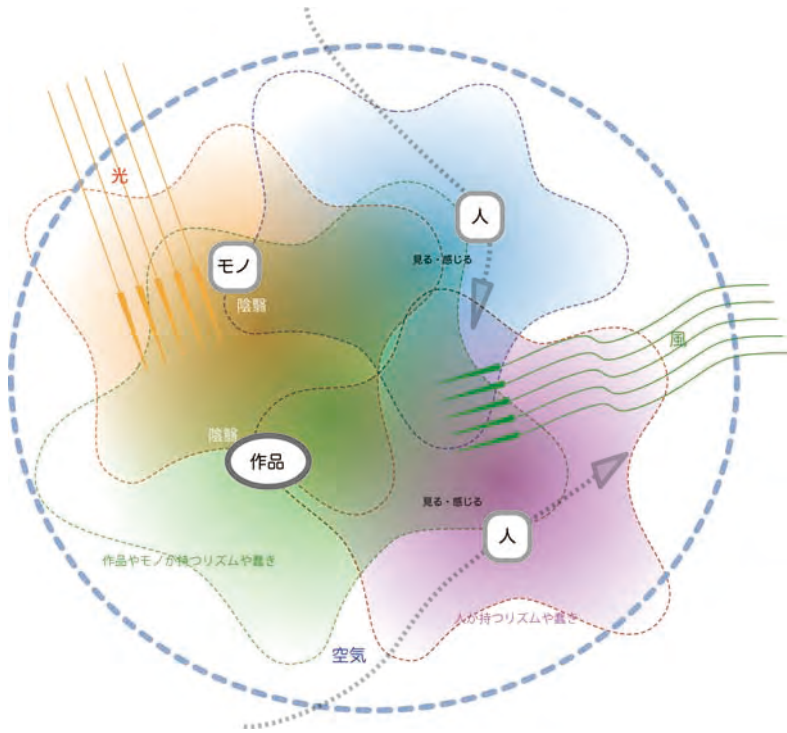
芸術作品は、形そのものに対して意味を与えることが多い。判りやすく言えば、具象的な絵画や彫刻は、形自身がそのものの意味であり目的である。何が描かれているか、作家の情念の様なものが、作品の形の中に作り込まれ、作品によっては、作品から制作者個人の顔や表情、感情までもが見えてくる様なものもある。これらは作品を見る者にとっては、作品が中心にある絶対的な存在として位置付けられるのではないだろうか。

一方で、ランドスケープ等に大きく広がる作品で、作者が作り出した形は確実に

そこに存在するものの、作品が環境や風景の中に溶け込む様に存在するものがある。それは、作品そのものの形が強烈に何かを主張するというのではなく、その周りの事物と共に互いの存在を支え合って、全体の印象を構築している様に見える。このような作品の場合、作者の個性や人間そのものの主張ではなく、むしろその作者の姿は、作品と向き合えば向き合うほど喪失して行く様な感覚を私は覚える。

私の作品には、作品が作り出す波とリズムの印象がある。波状の文様や形状で被われ、それが置かれる空間の中で繰り返し構成される。表面に現れる細かな波による陰翳や、全体から繰り出されるリズム感や無限に広がるイメージ。このイメージは、個としての作品を構成するだけではなく、その場に印象を与えるものであると私は考える。また波とリズムは、その場にいる人も作品を含め周りを取り囲む様々な事物に固有のものを持つ。その場にあるものが、それぞれに波とリズムを共鳴させ、新たな波とリズムを生じさせる。私が実現したい世界の心地良さは、正に私自身がその新たな波とリズムの中に居ることでもあるかもしれない。

私の作品は、見る者の「像」として、マイクロからマクロのスケールで波状やリズムがもたらす光と影の印象として映って欲しい。近くに寄れば、陶造形による素材の物質として目に映り、一定の距離を保つとそれは光と影の印象へと変化する。その物質感は「視野全体の印象」へと広がりを持たないだろうか。



(図4-1) 作品の相対的位置付け

### 3. 『Waveシリーズ』によるプラン

提示するプランは、形や全体像を構成する要素により「壁の構成 Wall plan」・「柱の構成 Pillar plan」・「建物の構成 Building plan」・「場の構成 Place plan」・「景観の構成 Landscape plan」の5つで編成する。

設定する場合は、屋内から屋外、閉じられたスペースから開かれたスペースと様々な空間が想定されるが、目的とする事は、それぞれの中で「視野全体の印象」を構築する事である。

作品はタイルもしくはブロック状の陶磁を素材としたユニットで構成するが、作品表面に現れる光と陰翳により印象を作り出す事が私の作品の主題である。

印象を作り出すとはどのような事か。

私はそれを、陰翳を見せる事で得ようとする。私は作品の表面に規則正しい波状とリズムによって陰翳を作り出す。その陰翳により微妙な光の変化を見る者に与える。陰翳は形としてでは無く、見る者の視野の中で印象として映る。そこに私が現すものがある。

光とは具体的な形を持つものではない。しかし、薄暗い空間であってもその中に光は溢れているのだ。ものの形がその陰翳を映し出す役割を担ってくれる。そのものが私の作る形である。

ここで示すプランはその有り様である。時にはスクリーンの様に壁に広く展開し、又、柱を連ねて空間の中にある光の変化を捉えようとする。

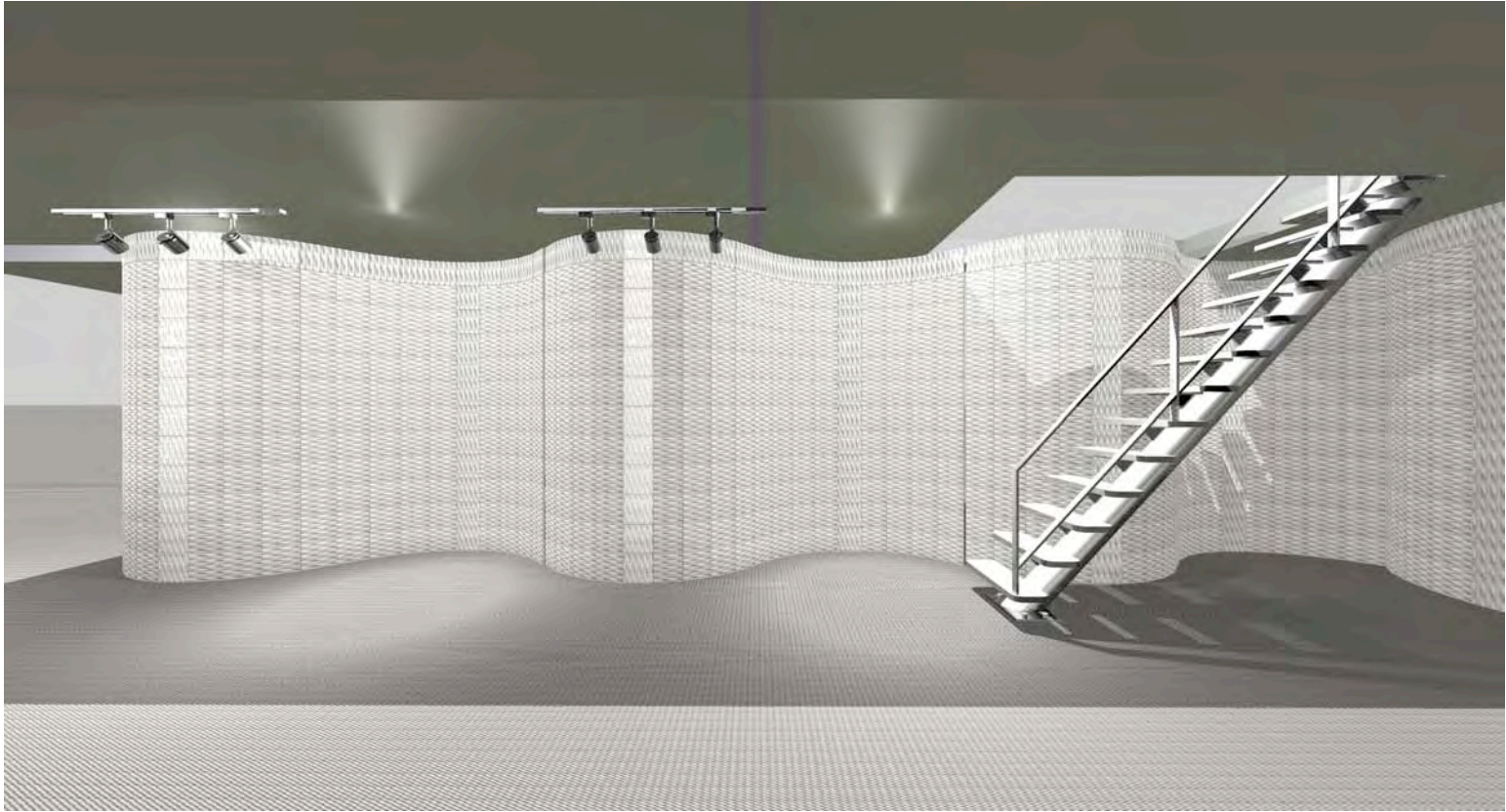
私がここで示すプランは、作品そのものだけで成り立つものではない。空間の枠を捉える為に建築等の空間をフィールドとして展開する。そこで、私が思考するものを建築空間への提案として示していく。また、このプランの中では私の思いが先行するが、現実にはそれらを実現しようとする時には、そもそも空間の持っている特性や意図、それらを読み取り共鳴させる事でコラボレーションが成り立つ。これらを実際に具現化しようとするプロセスでは、空間を構築する立場の者と造形によって空間に印象を与えようとする私との間において、コラボレーションの意味は尚更重要なものになる。

プランは、C.G.によるイメージと実際の陶磁による造形で現す。陶磁によるものは、一部ミニアチュールとして制作しているが、ものの持つ質感や存在をそこに感じてC.G.のイメージに重ね合わせたい。

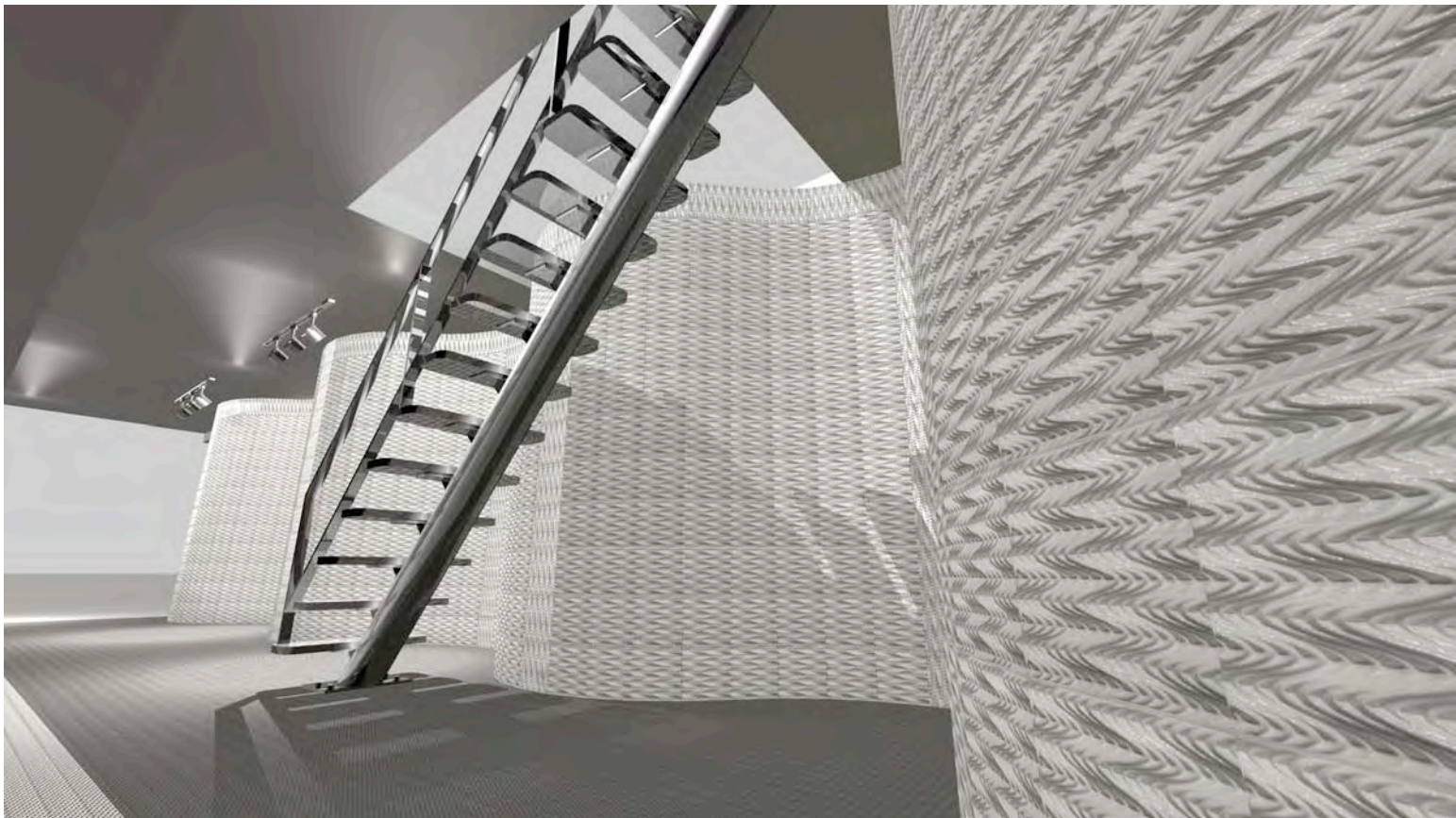
以下に述べるプランの中、「壁の構成 Wall plan」で用いるタイルは、第1章-3-(2)「ユニットタイルの制作」で制作方法を解説したユニットタイルである。このユニットタイルは当初からプロダクト生産を視野に入れ制作したものである。

また、「柱の構成 Pillar plan」は、第1章-3-(3)「ブロック状の形態の作成」で制作方法を解説したブロック状のユニットを基に構成したものである。「景観の構成 Landscape plan」のユニットも同様に得られるものである。

(1) 壁の構成 Wall plan  
Wall plan01



[図4-2] C.G.

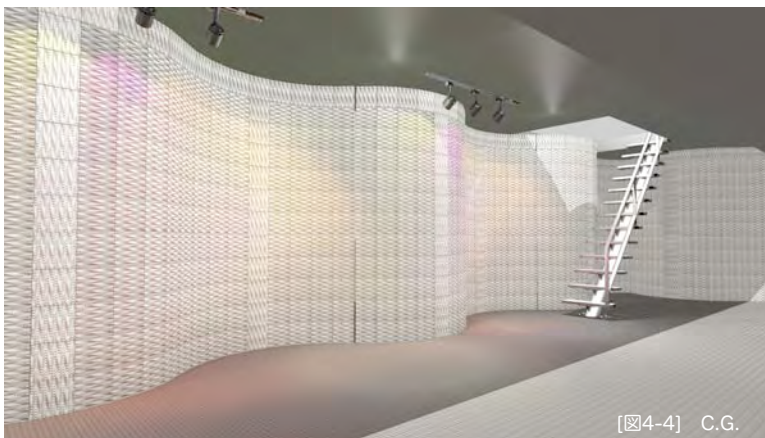


[図4-3] C.G.



[写真4-1]

『The surface of the wave』 <左側>  
 制作年：2008 サイズ：w:790×h:790×d:45mm 素材：白磁（透明釉） 焼成温度：1280°C  
 『Ripples (Light and a shade)』 <右側>  
 制作年：2008 サイズ：w:790×h:790×d:40mm 素材：白磁（青白磁釉） 焼成温度：1280°C



[図4-4] C.G.



[図4-5] C.G.

• Wall plan 01

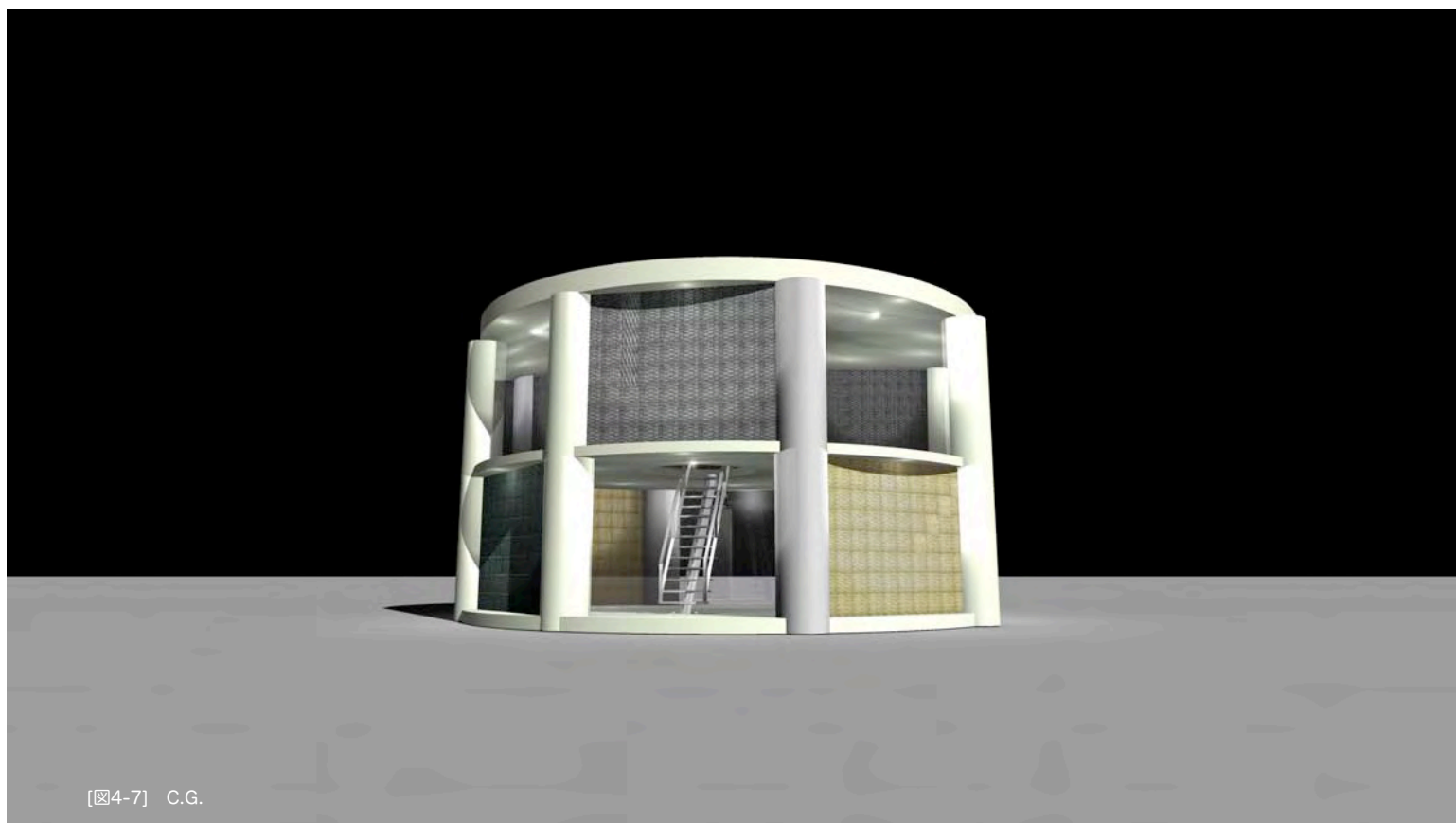
プランの空間は屋内空間であるが、波打つ壁面にユニットタイルを配し、光の角度や照明により、光の変化を捉え、微妙な陰翳を作り出す。一見単調に見えるパターン of 繰り返しは、そこに落ちる光の有り様をむしろ強く現し、取り巻くものの気配を映し出す。

ユニットタイルの素地は白磁を用いる。[写真4-1] 『The surface of the wave』 <左側>は透明釉、『Ripples (Light and a shade)』 <右側>は青白磁釉を施し、磁器の持ち味である透明感と美しさを際立つ様に意図する。

# Wall plan 02



[图4-6] C.G.

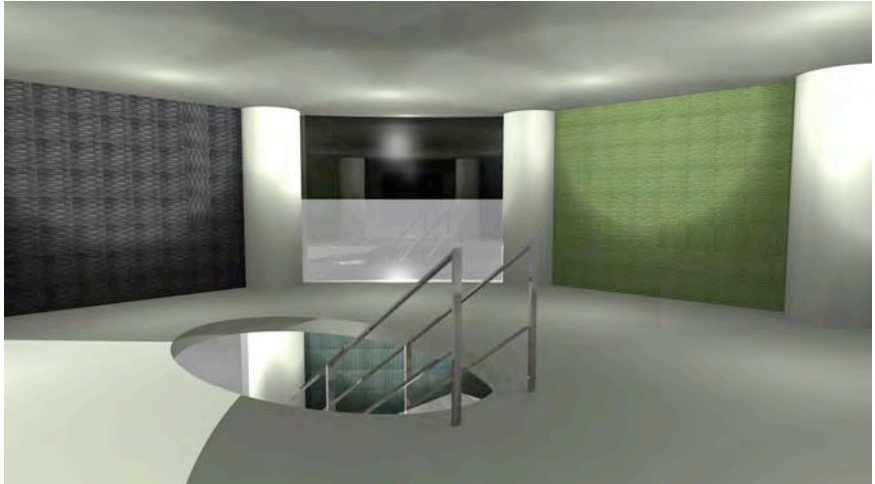


[图4-7] C.G.





[写真4-2] 『色の陰翳』  
 制作年：2008 サイズ：各 w:415xh:415xd:40mm  
 素材：半磁器（ガラス釉） 焼成温度：1230℃



[図4-8] C.G.



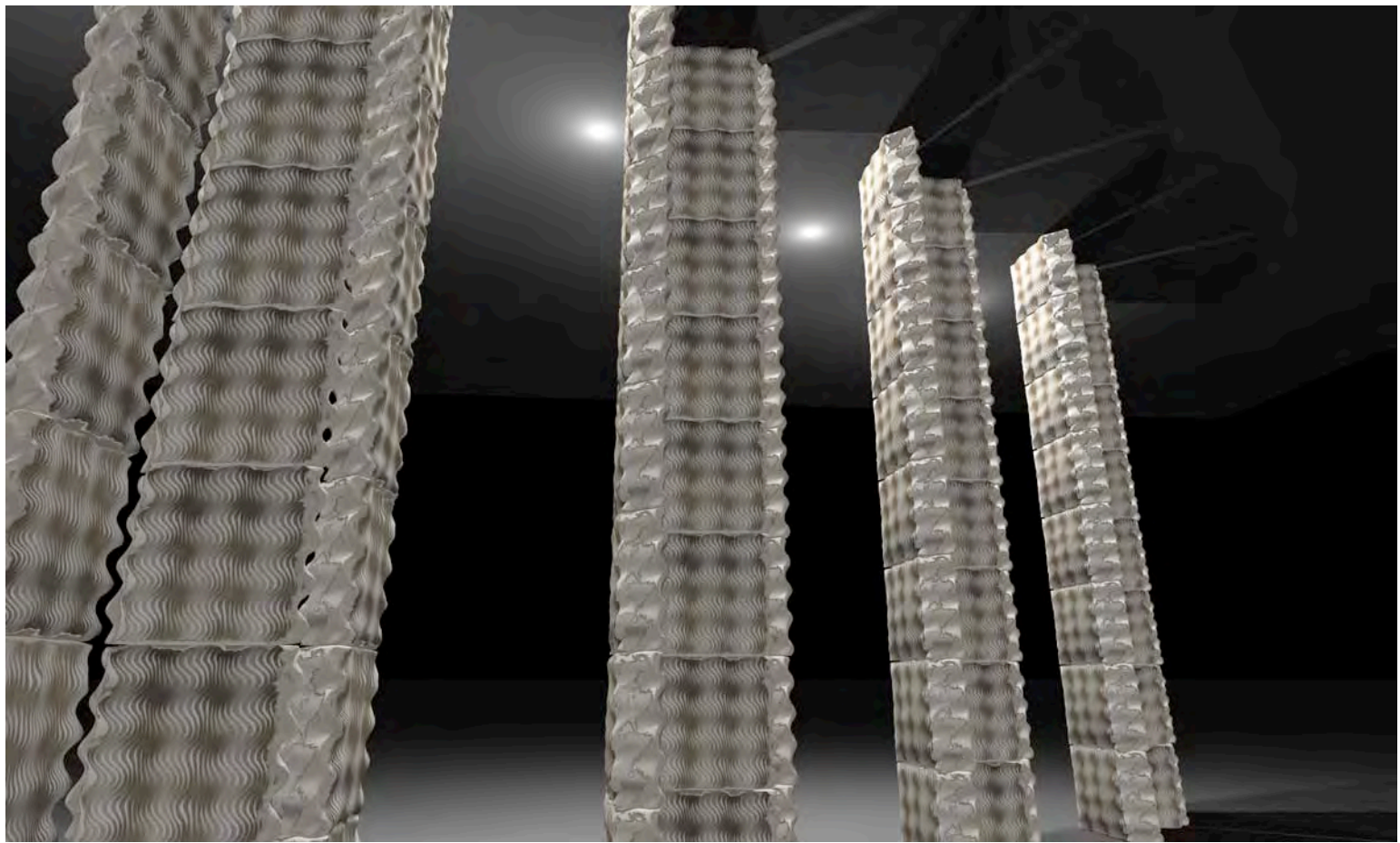
[写真4-3]写真4-2拡大

・ Wall plan 02

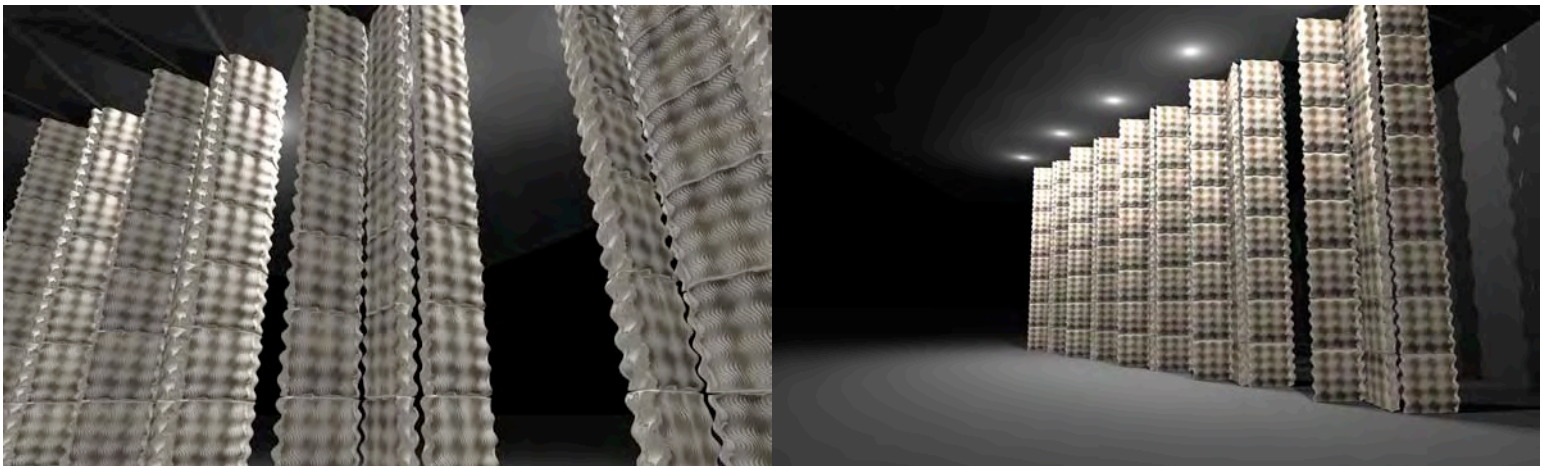
ユニットタイルにガラス釉を施し、陶磁の釉薬の色の深さに視点を置く。ガラス釉は厚みを持って施すと、その厚みの差によって濃淡が生じる。また、色の付いた透明なガラス釉は光の方向によってもその印象を強く変化させる。

このプランでは、建築物の壁をタイルの面として作ることを考える。面を純粹に意識する事で、釉薬の色がもたらす陰翳を引き出していく。壁に強い材質感を与え、それにより奥行きのある印象を作り出す。

(2) 柱の構成 Pillar plan  
Pillar plan 01



【図4-9】 C.G.

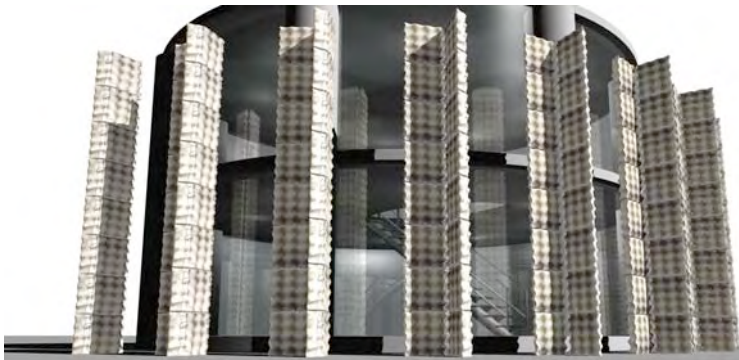


【図4-10】 C.G.

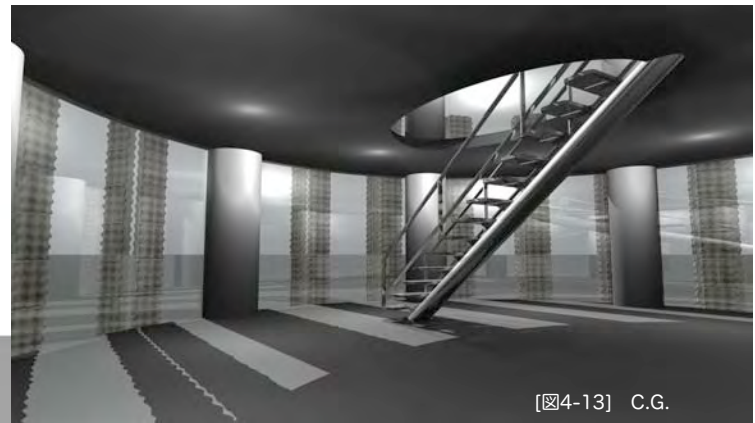
【図4-11】 C.G.

・ Pillar plan 01

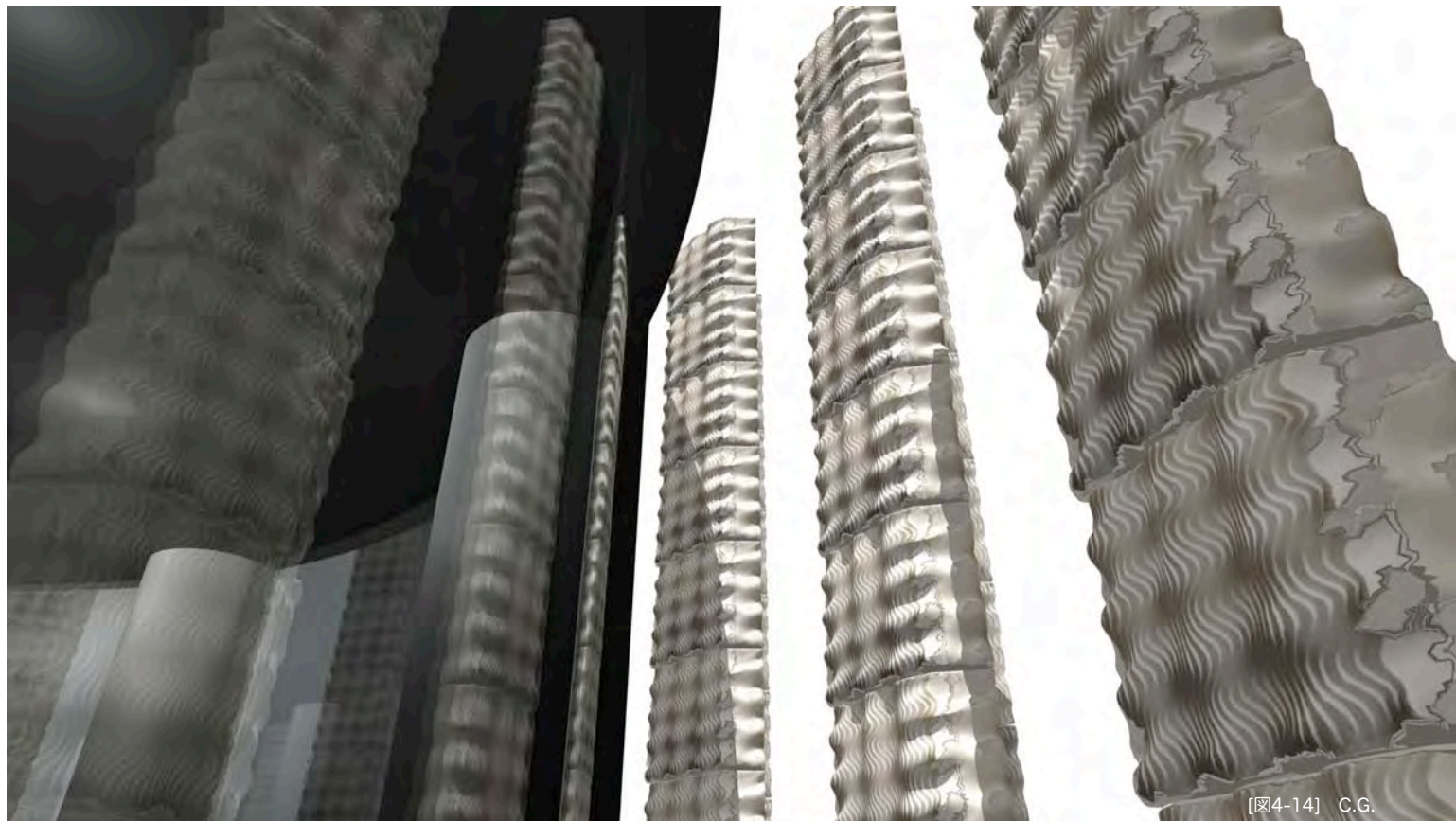
柱そのものに陰翳を与える。そこに映し出される陰翳は、場の光のニュアンスを捉えるセンサーの様に機能する。想定する場はホテル等の大きなロビーの様な空間である。ブロックは天井まで積み上げられ柱の様に構成するが、角度によっては奥の様子を見せない間仕切りとして機能する。柱は本来建築物の構造を担うものであるが、その機能とは別に空間における役割を新たに与える。



[図4-12] C.G.



[図4-13] C.G.

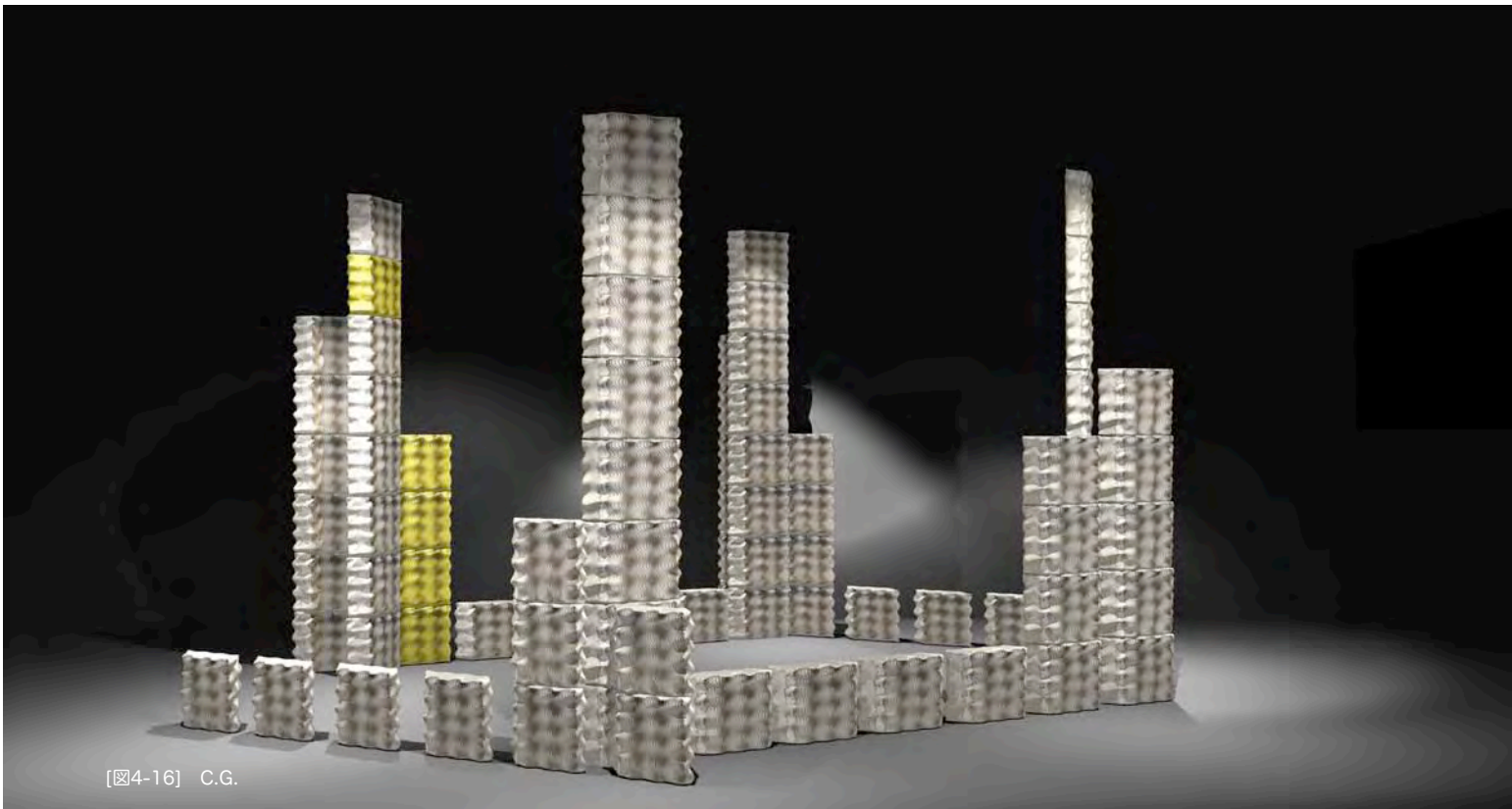
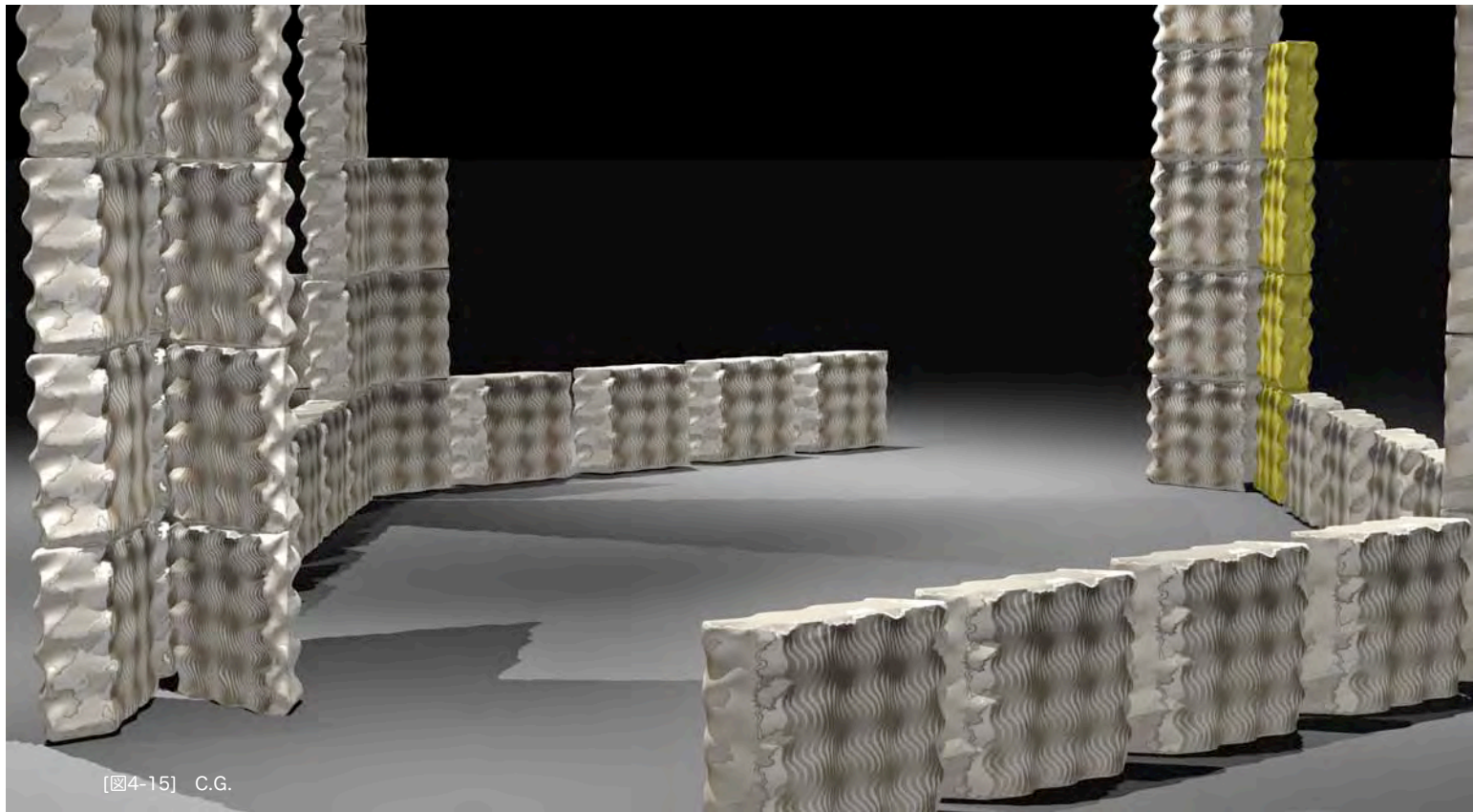


[図4-14] C.G.

## ・ Pillar plan 02

建物の周りにスクリーンの様に、柱を構成する。建物は仮想のものであるが、外側からだけ柱を意識するのではなく、建築物内部からも柱による空間の印象を享受できる様に壁面をガラスで構成する。柱に生じる陰翳と、建築内部に落ちる柱の影、その両方の影のニュアンスを空間の中で体験する事をイメージした。

## Pillar plan 03



### ・ Pillar plan 03

人が集う場を構成する。柱に高低をつける事で視界を遮る物陰を作り、パブリックではあるが個人のテリトリーを構成できる空間を構成する。ブロックには人が腰掛ける事を想定する。室内空間としてプランを考えたが、屋外の展開も可能である。

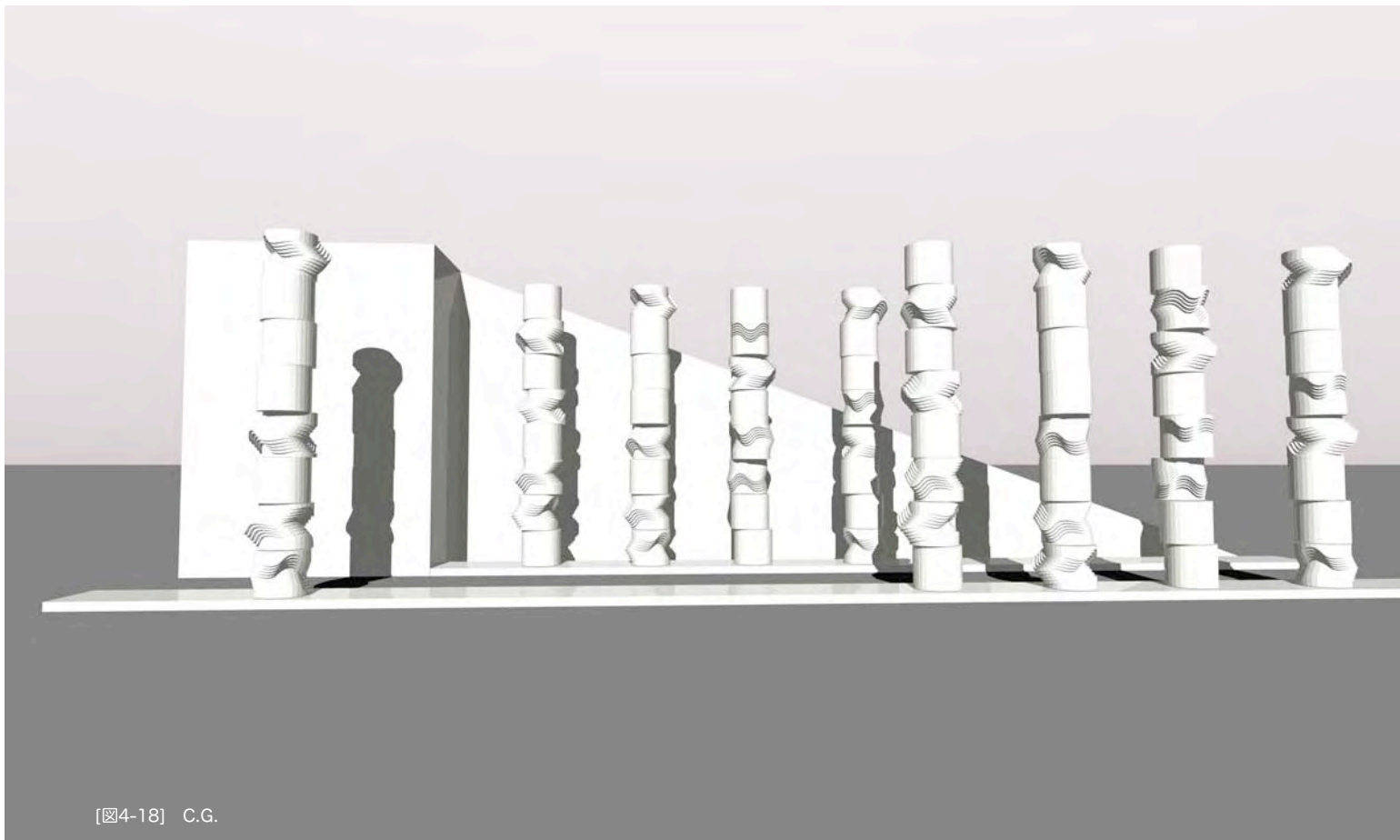
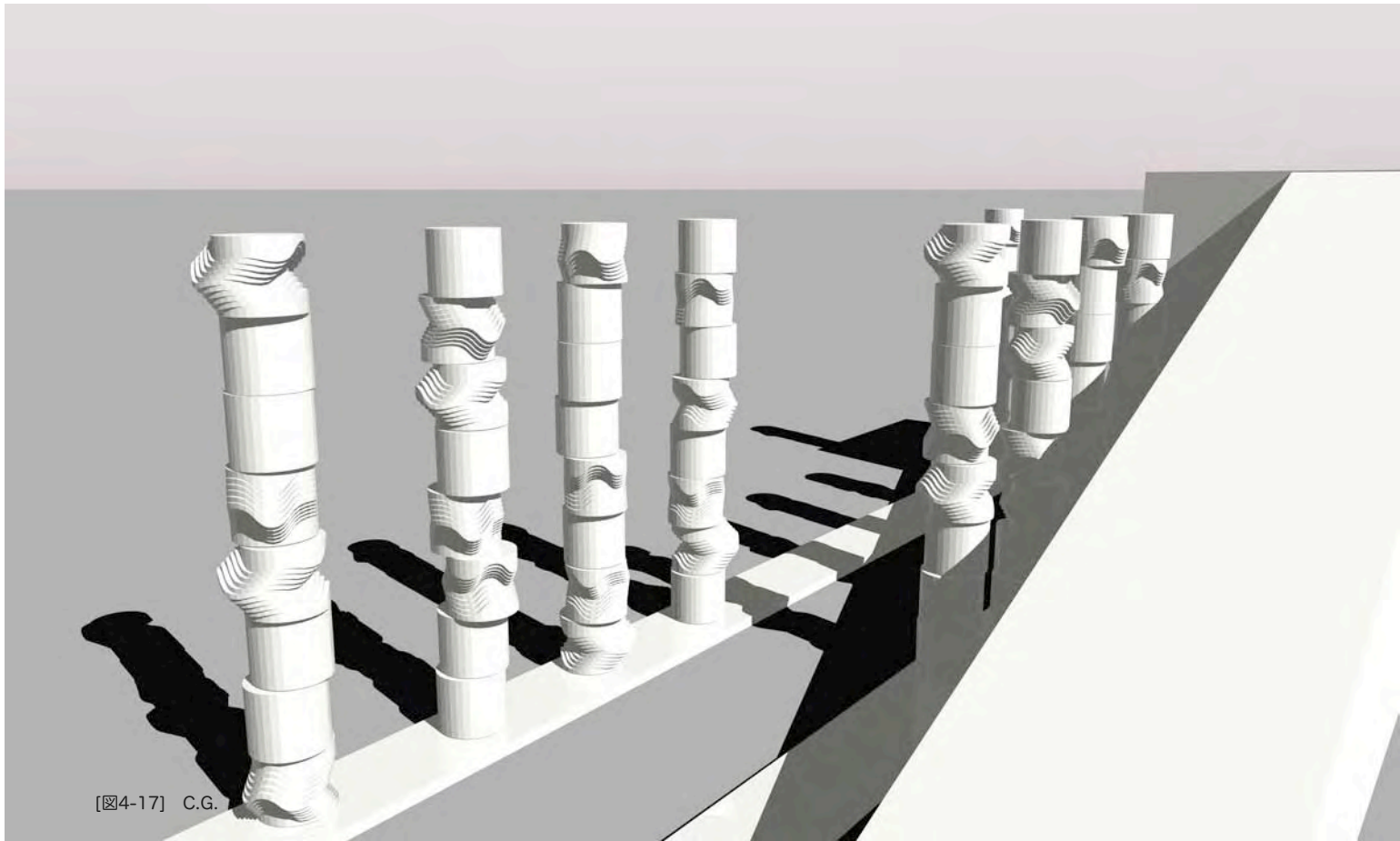


[写真4-4] 『Wave Pillar』  
制作年：2008  
サイズ：w:340×d:340×h:920mm（台座含む）  
素材：白磁（透明釉） 焼成温度：1280℃



[写真4-5] 『Wave Pillar』

# Building plan





[写真4-6] 『光と風が作る形』

制作年：2008 サイズ：各 w:125×d:125×h:525mm

素材：ニューポーン 焼成温度：1250°C

## ・ Building plan

柱状の作品の高さは5m位を想定する。柱の上部で2階建ての床面よりも高い位置を想定する。これは他のプランとは異なり、作品が作る空間の中に人が取り込まれる。作品は、聖域を感じさせる建造物をイメージした。

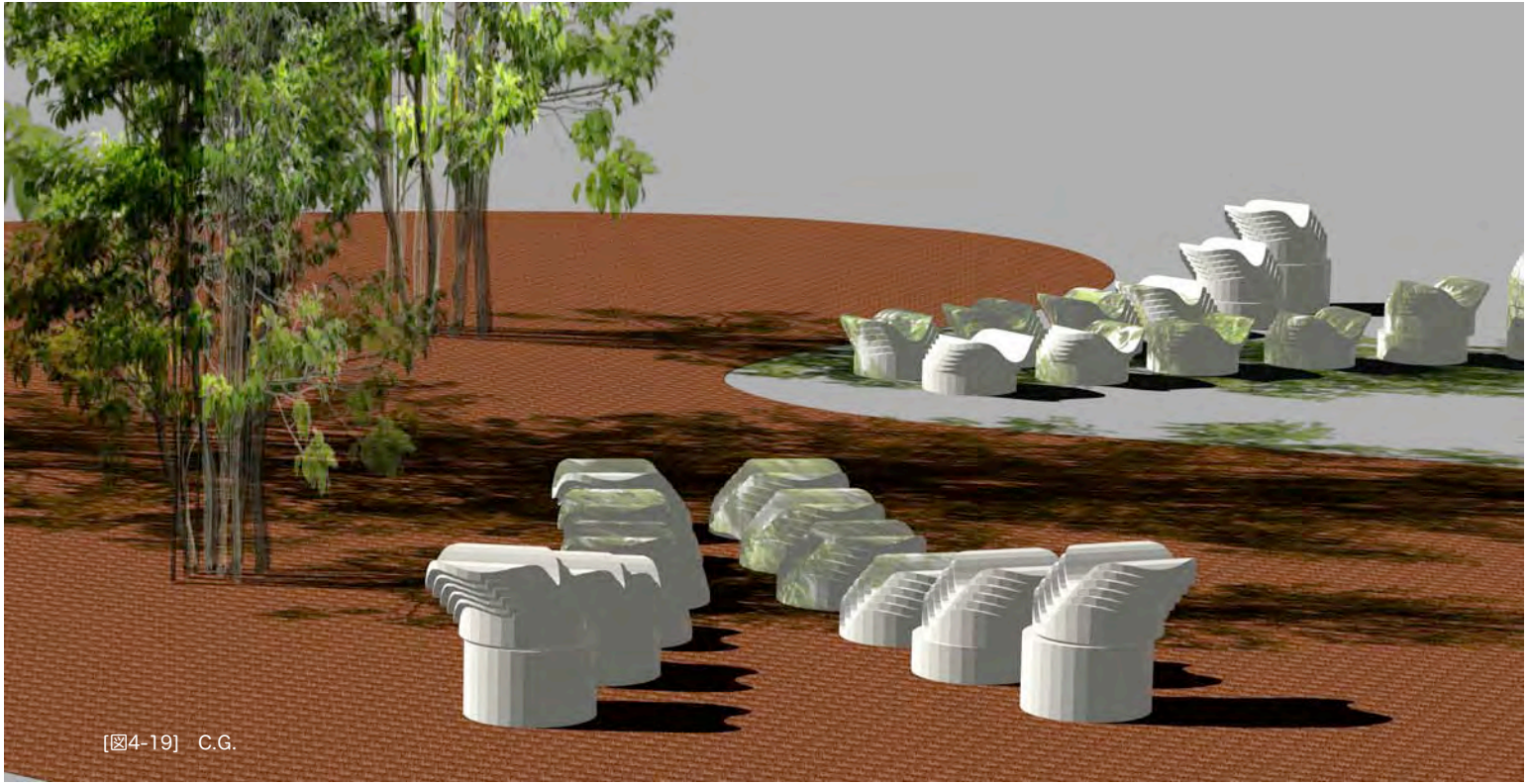
形の構成では、柱そのものの中に見る陰翳と、幾何学的な構造物に落ちる柱の影を印象として現す。

また、作品が作り出す空間を、高さの違う位置から眺めることも意図する。人にとって仰ぎ見たり覗き込んで見たりする視線は、そのスケールによって畏敬の念や恐れを感じさせる。

神社仏閣等で高い柱が作られ、天井画等が描かれているのは、視線を変える事による心理的効果を狙ったものである。教会建築等では、頭上からステンドグラスによる鮮やかな色彩が、神懸かりの様に見る人の心に入り込む。建築物を彷彿させる大きな作品は、作品のフォルムだけでなく、人の視線の方向による心理的な効果を作り出す事で、作品にもたらす印象を新たに加える事が出来る。

『光と風が作る形』 [写真4-6] の作品は、陶磁製のミニチュールによる提示である。

(4) 場の構成 Place plan  
Place plan 01



[図4-19] C.G.



[図4-20] C.G.





[写真4-7] 『風と光の通り道』  
制作年：2008 サイズ：約w:550xd:800xh:140mm  
素材：ニューボーン 焼成温度：1250°C

## ・ Place plan 01

公園等の人の集う場所をイメージする。各ユニットは座ることを意図するが、必ずしも座り心地を優先させた形ではない。現実のスケールは高さを40～50cmに想定する。この大きさは、人が座る事に必要な高さである。

モノに対して人が関わりを持つ衝動は、アフォーダンス（ある事象が、そこにいる者に対して提供する行為の可能性）に関係する。

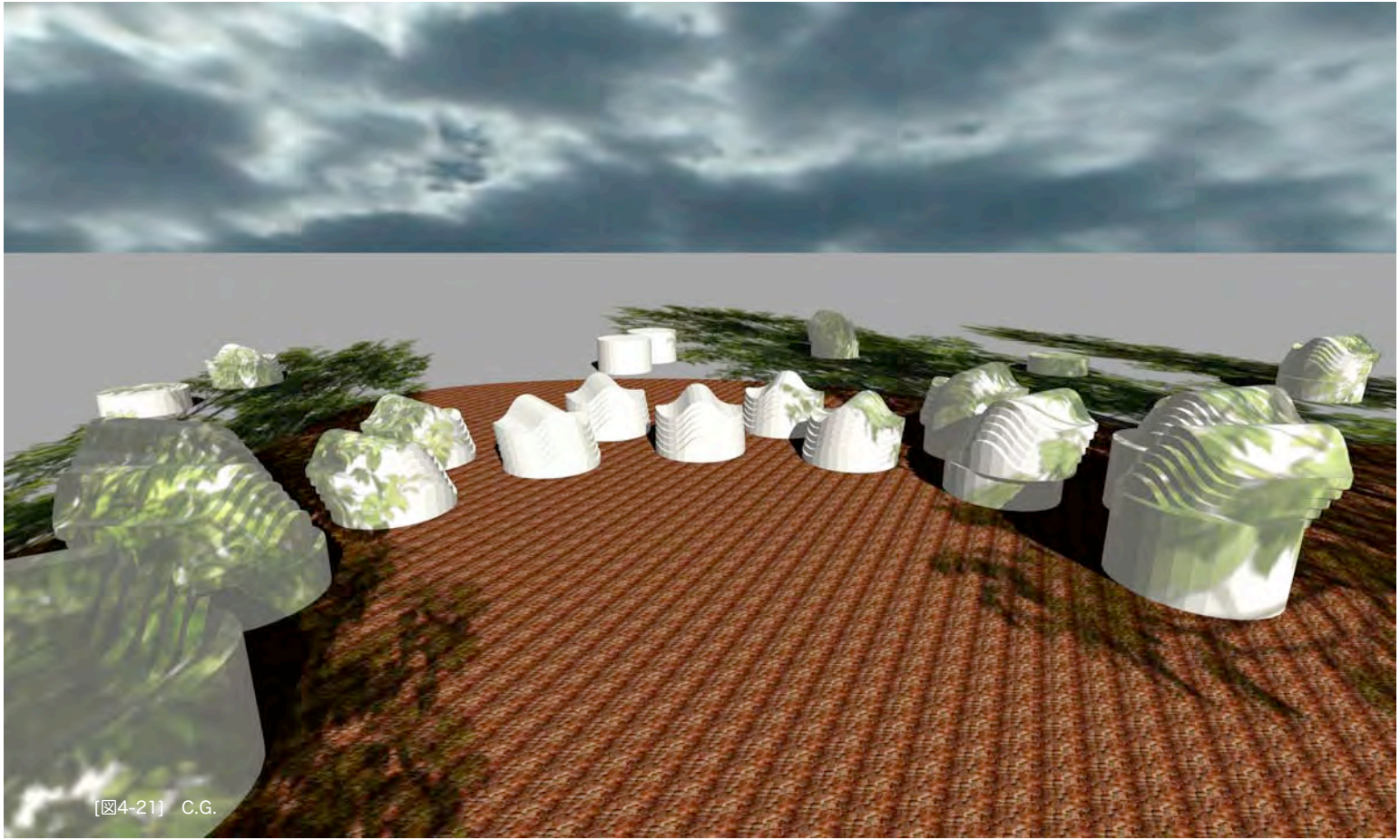
例えば登山の山道で少し疲れた頃、見晴らしの良い場所に座り心地の良さそうな岩があると、人はそこに腰掛けたいくなる。それは自然の岩であって、椅子としてベンチとしてそこに作られたモノではないが、その場に居る者にとってはその岩が座るといふことの意味を発する。

この作品ではそのような視点から、座りたくなる大きさを意図した。決してソファの様に座り心地の良いフォルムではないが、座ることを意図された者は、どうにかしてそこに腰掛けるだろう。また、子供にとってそれは、遊具になるかもしれない。

この場には木立を配置した。作品が木陰の中にある様に。私達日本人はこのような開かれた空間では、物陰に入りたくなる衝動を持つ。また、日差しが強い日は木陰に身を寄せ、その強い光線から逃れようとする。人の行動が伴う時、その人はどのようなことを求めるか、どのような人がその場に訪れるか、そこに居る人の特性を想定し場をイメージした。作品の配置は、光や風の流れをイメージしたものである。

『光と風の通り道』 [写真4-7] の作品は、陶磁製のミニアチュールによる提示である。

# Place plan 02



[图4-21] C.G.



[图4-22] C.G.



[写真4-8] 『風と光の集う場所』  
制作年：2008 サイズ：約w:900×d:400×h:110mm  
素材：ニューボーン 焼成温度：1250℃

## • Place plan 02

扇形に配置した作品は、集うということをテーマとした。横に並ぶのではなく、僅かに傾き向かい合う。柔らかく対峙する関係をそこに作り出す為の配置である。

ここのユニットの大きさは、Place plan 01と同じ考えである。

『光と風の集う場所』 [写真4-8] の作品は、陶磁製のミニアチュールによる提示である。

# Landscape plan





[写真4-9] 『波の中に見える陰翳の気配』  
制作年：2008 サイズ：w:4340xh:825xd:75 mm  
素材：ニューボーン 焼成温度：1250°C

## ・ Landscape plan

光の陰翳をより豊かに得ることを重点に考える。

太陽の光による陰翳と、木立による影を構成要素として捉える。木々の動きによって得られる影は僅かな風の流れて揺らめき、作品の波状の表面に変化を与える。

大きくウェーブした作品の表面は、周辺の色を受け止めるスクリーンでもある。天気や時間帯、季節によって光の色は変化するが、刻々と移り変わる光の色を増幅して受け止める。取り巻くものと響き合うことで、作品の表情はより豊かなものへと成る。



[写真4-10] 写真4-9拡大

## ・まとめ

自身のイメージしたものを改めて見る。そこで今回ビジュアル化したものから、今後私が意図する新たなイメージがなんとなく感じられて来る。

私がここに示したものは、現在の私にとって、一つの楽器で奏でる音であると感じた。それはバイオリンなのかフルートなのか、そこから発する音色の様なものだと感じた。それを前に考える事は、音色を旋律にしたいという思いだ。また、一つの旋律ではなく、二重奏、三重奏と複層的にそれらが響き合う事。オーケストラの様な響きを描く事までは、直ぐに実現できるものではないが、そんな思いを描いた。

具体的なイメージを描くにはまだ至らないが、これは今後の私の課題であろうか。

ただ一方で、あまりに具体的な旋律を描きたくない思いも感じる。それは、光や風やそこに集まる様々なものの気配が、場の中で響き合う事で私の作品を意図する事もあるからだ。具体的な旋律は、絶対的な形を与えてしまう事にも繋がる。あくまで私がこだわるのは相対的な存在としての作品の有り様である。何かが入り込む余地を排除してはならないのだと、私は自身の表現において考えるのだ。

ここで、過去の作品の一つを思い起こす。それは第3章の「茂松庵」茶室内 『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』である。この作品は、私が自身の作品の中に最初に陰翳を体験した作品であるかもしれない。

『雲の鏡 ～うつろいゆく雲のいろ～』は、インスタレーションとして一過性の展示であったし、その時私は陰翳をコントロールすべく手立ても持ち得ていなかった。しかし、そこにある光と陰翳の印象は今も強く心に残っている。そこから現在の私のビジョンに繋がり、今私が示す結論の一つがこれらのプランである。

「形」を「像」と捉え、「印象」をそこに見出す事は、単純に形を造り出すという事ではなく、具体的な形を持たないものに対して挑んでいる様な気分でもある。故に自身でそれを理解するのに時間がかかった。ここに示したプランは、その最初の手掛かりだとも言える。物質的に作品だけを追いかけていた所から、C.G.によるシミュレーションを積極的に行えた事は、具体的な形を持たない何かを私に感じさせてくれたのだ。

このプランから私の意図する「視野全体の印象」が伝われば幸いだと思うが、正直まだここから先を感じずにはいられない。先ずは、今回のプランを基に、実際の場を実現し体験して行きたい。

おわりに

作品を作ること。それは私の一部である。

おおよそ20年、正確には今年で18年目（大学院修士入学以来）であるが、作品を作る事と共に時間を過ごして来た。全ての時間を作品に費やしている訳ではないが、作品を作るとはいつも私の時間に寄り添い共にある。

今回博士後期課程において、作品制作と作品についての論理的視点で自身の作品と向き合う中で、作品は私にとって自身を映し出すものとして強く感じた。経過する時間の中で様々な人生の出来事や、日々の生活、それらを作品を通して改めて垣間見る事が出来た。又、私は何者であるのか、という根源的な問いに青臭くも今更自問自答している自分も見付けた。

作品を作ること。私にとってそれは自分自身を見詰める事でもある。今回の博士後期課程での体験は、自身のこれまでの足取りを確かめる事であると共に、今後の20年に向けての為の大きな意味を持つであろう事を何となく感じている。

さて、本論において、一応の私のビジョンを得た。

言葉の上でそれを語る事と、実際にそれを成し得る事には大きな距離がある。過去の作品を遡り私が何を見てきたのか、そして何を見ようとしたのか、そのストーリーを一つ繋げる事が出来たのだ。

プランとして自身の表現を前にした時、ここに見えてくる次のステップは具体的なものとして私の中に意識されて来る。それは作品を生み出す事だけではなく、他者にそれをプレゼンテーションし、それを実現する為の手立てである。

今回私はこのプランを構想するにおいて、C.G.によるパネルやアニメーションを作成し、私が意図する「全体の印象」を如何にして見せるかという事にもエネルギーを費やした。それまでは、陶磁による作品のみをギャラリースペースで展開し一つ一つの作品として発表してきたが、新たにプレゼンテーションをするという視点からの試みを行った。それはまだ私の意図するものを充分現している訳ではないが、今後の課題として受け止めている。

締め括りに、『「光と影」 ～波とリズムによる陶造形の展開～』のタイトルにある、「光と影」「波とリズム」について、もう一度述べておきたい。

「光と影」そして陰翳は、作品においてだけではなく、私は毎日の色々な出来事の中でも興味深く見つめている。自分に関わる様々な事象を見る時これらを意識するのだ。光は影（陰）を生じさせ、陰は光り無くしてはあり得ない。その様な関係を様々なものに当てはめてみる。そうする事によって定かではないが事の本質を感じる事が出来る。

「波とリズム」は私の時間を過ごすスタイルであろうか。作品に現れる「波とリズム」は、どちらかと言えば規則正しく穏やかに構成しているが、私は作品を制作している時も、毎日の時間の感じ方の中にも重なり合うものを見ている。ドラマチックなウエーブやリズムを時には求めるが、坦々としたリズムは退屈を感じる事もあるが平穏である事でもある。

私にとって、この論文への取り組みは、自身の歩んできた痕跡と礎であり、今後の標である。これから私が向いて行くであろう方向も私は感じる事が出来た。

私自身の有り様が作品と呼応し存在してきた様に、今後も作品の中に己の本質を解きながら制作と共にありたいと思う。また、制作を通して社会と私が繋がる事も広く意図して挑んで行きたい。

## 参考文献

- 内川 恵二『色覚のメカニズム—色を見る仕組み（色彩科学選書）』朝倉書店 1998年  
後藤 倬男, 田中 平八『錯視の科学ハンドブック』東京大学出版会 2005年  
工藤安代『パブリックアート政策』勁草書房 2008年  
佐々木 正人, 三嶋 博之, 松野 孝一郎『アフォーダンス（複雑系の科学と現代思想）』青土社 1997年  
山口勝弘『メディア時代の天神祭』美術出版社 1992年  
北岡 明佳『錯視完全図解—脳はなぜだまされるのか? (Newton別冊)』ニュートンプレス 2007年  
『パブリック・アートの現在形 新宿アイランド・アート計画 (SD別冊27)』鹿島出版社 1995年  
『パブリックアートの世界—アートの妖精が棲む街ファーレ立川 (別冊太陽)』平凡社 1995年  
『ランドスケープデザイン no.34 [2003冬号]』マルモ出版 2003年  
『環境・景観デザイン百科—光・色・水・緑・景観材料の設計術』彰国社 2002年  
『現代日本の陶壁』京都書院 1992年  
『成羽町美術館10年の歩み』成羽町美術館 2004年  
『東京国際フォーラムのアート・コレクション：多様性の舟』東京国際交流財団 1996年

## 展覧会図録等

- 『ガーデン 現代美術をとおしてみる後楽園』岡山県立美術館 2001年  
『ファーレ立川アート計画』（パンフレット）住宅・都市整備公団 発行年不詳

「OKAYAMA Korakuen Garden Official site」 <http://www.okayama-korakuen.jp/top.cgi>



本書は2009年5月に金沢美術工芸大学において取得した博士号の為の博士学位論文である。

## 著者経歴

池田 晶一 (いけだ しょういち)

1966.6 京都に生まれる  
1990.3 金沢美術工芸大学 美術工芸学部 産業美術学科 工芸デザイン専攻 (陶磁) 卒業  
1992.3 金沢美術工芸大学 大学院 修士課程 美術工芸研究科 産業デザイン専攻 (陶磁) 修了  
2009.4 金沢美術工芸大学大学院 博士後期課程 美術工芸研究科 美術工芸専攻 修了  
2009.5 学位 博士 (芸術) 取得

1992.4~1993.4 (株) 陶額堂 浅井陶房  
1993.6~1999.3 岡山県立大学 デザイン学部 (セラミック) 助手  
1999.4~2003.3 日本福祉大学 情報社会科学部 講師  
2003.4~2010.3 日本福祉大学 情報社会科学部 (2008.4~健康科学部) 助教授 (2007.4~准教授)  
2010.4~ 日本福祉大学 健康科学部 教授

## 個展

1990.2 ラプロ片町ギャラリー (金沢市)  
1991.3 ギャラリーマロニエ (京都市)  
1991.1 ワコール銀座アートスペース (東京都)  
1993.11 ギャラリーマロニエ (京都市)  
1994.11 ギャラリーマロニエ (京都市)  
1997.8~10 シンフォニーホール吹き抜け 3 F ウィンドウディスプレイ (岡山市)  
1997.9 なびす画廊 (東京都)  
1997.1 ROSE GARDEN EXBITION RIRAN'S GATE (神戸市)  
1998.1 すろおが463 (岡山市)  
1998.7 アート・ビジョン VOL.3 池田晶一 ~SUN & MOON~, 成羽町美術館 (岡山県高梁市)  
1999.1 カルチャーホテル ラウンジギャラリー vol.1, 池田晶一カルチャーホテル (岡山市)  
2000.2 「焼き物新感覚」シリーズ8 陶の時間 池田晶一展, 世界のタイル博物館 (常滑市)  
2002.11 Galeria Punto (岡山市)  
2004.11 Galeria Punto (岡山市)  
2006.10 Galeria Punto (岡山市)  
2006.10 ギャラリーAO (神戸市)  
2007.9 なびす画廊 (東京都)  
2008.6 Galeria Punto (岡山市)  
2008.7 ギャラリー櫻井 (金沢市)

## グループ展

1991.8 「土・メッセージ」 I N 美濃, 多治見市意匠研究所 (岐阜県多治見市)  
1991.11 セラミックフォーラム・京都, ワコール銀座アートスペース (東京都)・ギャラリーマロニエ (京都市)  
1992.7 近代日本の工芸, 東京国立近代美術館 工芸館 (東京都)  
1992.7 '92一輪挿し展, ギャラリーマロニエ (京都市)・名鉄丸越クラフトギャラリー (金沢市)  
1993.1 2人展 [池田晶一・井上博一], 織部亭 (一宮市)  
1993.4 金沢美大OB陶芸13人展, 伊丹市クラフトセンター (伊丹市)  
1993.6 金沢美大OB陶芸13人展, 画廊 彩博 (尼崎市)  
1994.6 京都野外陶芸展 '94, (財) 平安建都1200年記念協会, セラミックフォーラム京都 (京都市)  
1995.1 「土・メッセージ」 I N 美濃, 多治見市意匠研究所 (多治見市)  
1995.1 池田 晶一・古堅真彦展, ギャラリーマロニエ (京都市)  
1996.3 "Media C" Exhibition <Clay & Narcissus>, 企画/出品, 土 Art Space, 土陶廊 (韓国/ソウル)  
1997.3 島田清徳・池田晶一展, まつもとコーポレーション・デビットホール (岡山市)  
1997.11 Ceramic Art Now, 企画/出品, 岡山県立大学・岡山大学 (岡山県)  
2000.7 韓・日 陶芸文化大学, 招待作家, 江南大学校 美術館 (韓国)  
2000.11 「ガーデン」-現代美術をとおしてみる後楽園-, おかやま後楽園300年祭実行委員会, 後楽園 (岡山市)

- 2001.8 -工芸からのアプローチ- 現代造形7人展, 松坂屋本店南館 美術画廊 (愛知県)
- 2003.6 モ・リ・ニ・シ展, アートスペースそう (愛知県)
- 2003.8 -工芸からのアプローチ- 現代造形7人展 vol.2, 松坂屋本店南館 美術画廊 (愛知県)
- 2005.8 -工芸からのアプローチ- 現代造形6人展 vol.3, 松坂屋本店南館 美術画廊 (愛知県)
- 2007.3 てらまち ころまち まちや展, 金沢市内町家 (金沢市)
- 2007.3 金沢美術工芸大学大学院陶磁コース10人展, ギャラリーマロニエ (京都市)
- 2009.2 金沢美術工芸大学 平成20年度卒業・修了制作展, 金沢21世紀美術館 市民ギャラリー (金沢市)

公募展・受賞等

- 1988.9 第2回 日本現代陶彫展 '88 (土岐市) マケット展 入選
- 1990.3 金沢美術工芸大学 卒業制作 (金沢美術工芸大学) 買い上げに選定
- 1990.10 第3回 日本現代陶彫展 '90 (土岐市) マケット展 土岐市長賞受賞
- 1991.5 第2回 陶芸ビエンナーレ '91 (中日新聞社・愛知県) グランプリ受賞
- 1991.8 第20回記念 長三賞陶芸展 (常滑市) 入選
- 1991.9 朝日陶芸展 '91 (朝日新聞社) 入選
- 1992.3 金沢美術工芸大学 大学院 修了制作 (金沢美術工芸大学) 買い上げに選定
- 1992.4 石川県クラフトデザイン協会20周年記念 クラフトコンペティション石川 (石川県金沢市)  
審査員賞 (鯉江良二賞) 受賞
- 1992.10 第4回 日本現代陶彫展 '92 (岐阜県) マケット展 特別賞受賞
- 1992.10 第3回 国際陶磁器展美濃 '92 (岐阜県) 入選
- 1993.5 第3回 陶芸ビエンナーレ '93, 中日新聞社 (愛知県) 入選
- 1993.9 デザインフォーラム '93, 日本デザインコミッティー (東京都) 入選
- 1995.10 第4回 国際陶磁器展美濃 '95 (岐阜県) 入選
- 1995.10 1995年第2回「花のすみか大賞展」入選
- 1996.11 第3回ヤングセラミストミーティングin中四国<研究発表会>ユニーク賞受賞 (岡山市)
- 1998.10 第5回 国際陶磁器展美濃 '98 (岐阜県) 入選
- 2002.10 第6回 国際陶磁器展美濃 '02 (岐阜県) 入選 <INAX実験工房共同制作>
- 2003.11 第26回記念 長三賞陶芸展 (愛知県常滑市) 入選
- 2009.3 金沢美術工芸大学大学院 博士後期課程 研究作品買い上げ

論文・著作

- 1994.7 Amenity square”集いの装置”, 岡山県立大学 デザイン学部 年報1993, p.22, 共著
- 1995.7 「灯りとセラミック」の生活文化, 研究平成6年度特別研究報告書, pp.143-146, 共著
- 1996.6 「灯りとセラミック」の生活文化, 研究平成7年度特別研究報告書, 岡山県立大学・岡山県立短期大学, pp.154-159, 共著
- 1998.7 環境デザイン (ストリートファニチャー) におけるセラミック素材の動向と可能性について, 平成9年度特別研究報告書, 岡山県立大学・岡山県立短期大学, pp.171-174, 共著
- 1999.7 環境デザイン (ストリートファニチャー) におけるセラミック素材の動向と可能性について, 平成10年度特別研究報告書, 岡山県立大学・岡山県立短期大学, pp.159-132, 共著
- 2003.3 生活環境におけるパブリックアートの意味, 日本福祉大学 情報社会科学論集 第6巻, pp.77-84, 単著
- 2006.3 「Surface」シリーズNo.1変化する表面の色「心の深いところに見える色—セラミックに見る色彩の妙—」から, 『情報社会科学論集』第9巻 日本福祉大学情報社会科学部, pp.1-12, 単著
- 2006.3 新しい生活デザイン～豊かさと安心を考える～, 『現代と文化』第113号 日本福祉大学, 2006.03, pp.45-63, 共著
- 2006.3 「Surface」シリーズNo.2 作品を見る距離感による見え方の違い「工芸からのアプローチ—現代造形6人展 Vol.3」から, 『情報社会科学論集』第9巻 日本福祉大学情報社会科学部, pp.13-27, 単著
- 2009.3 「光と影」～波とリズムによる陶造形の展開～, 年報 美術工芸研究 第10号, 金沢美術工芸大学大学院, pp.51～60, 単著

「光と影」 ～波とリズムによる陶造形の展開～

2010年 4月 30日発行

発行

日本福祉大学 健康科学部 福祉工学科

池田研究室 池田晶一

〒479-0012 愛知県半田市東生見町2-6-2

tel.0569-20-0118 (内線2322)

印刷

(株) 平和堂

〒479-0831 愛知県常滑市錦町2丁目1-20

tel.0569-35-2208